22
ANNO 3
NUMERO 22
SETTEMBRE 1993
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

# CONSOLE MANIA

148 PAGINE ! 16 PAGINE IN PIU'

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

## JURASSIC PARK
LA PREISTORIA DEL MEGA DRIVE

## L'ONDATA DEI PICCHIADURO ESTIVI
MORTAL KOMBAT SU MD, STREET FIGHTER II TURBO SU SNES, STREET FIGHTER II C. E. SU PC ENGINE, STREETS OF RAGE SU MS

RIPLEY ARRIVA ANCHE SU SNES
## ALIEN 3

## PREVIEW:
VISTI PER VOI THUNDERHAWK, POPULOUS II, ROCKET KNIGHT ADVENTURES, CHUCK ROCK II E ALTRI ANCORA

IN PIU': SUPER TURRICAN, MUTANT LEAGUE FOOTBALL, THE LOST VIKINGS, GOLDEN AXE III...

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

# IN QUESTO NUMERO


ANTEPRIMANIA 7

MADE IN JAPAN 9

AMERICANICAMENTE 10

NINTENDO NEWS 16

SEGA CITY 22

RECENSIONI 27

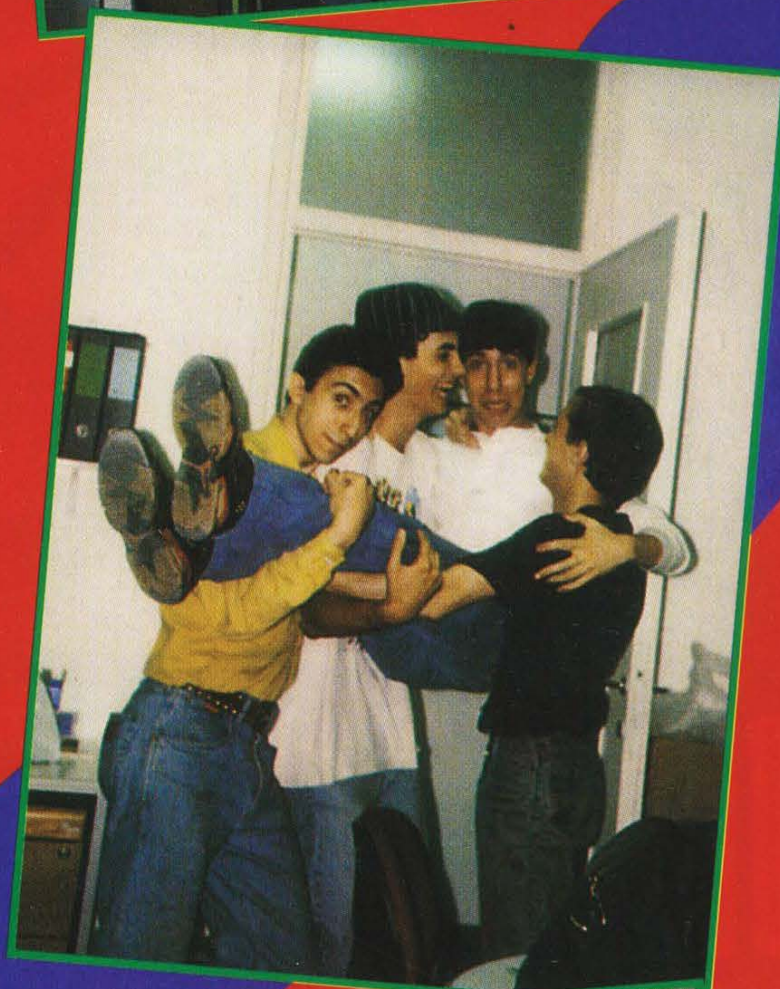
PREVIEW 116

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 131

ROGUE'N'ROLE 133

CONTROL YOUR CONSOLE 134

CONSOLIAMOCI 137

BOVAS' HARD CAFE' 138


## GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

**Arcade** • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

**Background** • Il fondale di ogni gioco.

**Blastare** • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

**Coin-op** • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

**Parallasse, Parallattico** • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

**Scrolling** • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

**Sprite** • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

**Stage** • E' sinonimo di "livello".

**Tie-in** • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

**Vettoriale** • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.


Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Marco Auletta * Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giovanni Papandrea, Marco Auletta, Maria Vilardo, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e

# CONSOLEMANIA IN DIRETTA DA GARDALAND

Non so se ve ne siete accorti, ma nella quinta e sesta puntata di Unomania Estate c'erano anche alcuni redattori della vostra rivista e, in generale, delle riviste Xenia. Che volete che vi dica, come si può rinunciare al divertimento proprio quando il numero doppio della rivista si è concluso e c'è qualche giorno di pausa prima di cominciare quello di settembre? E così, in mezzo ai divertimenti più terribili e davvero emozionanti, i nostri prodi eroi si sono caricati e debitamente "eccitati" per garantirvi un numero di settembre straordinario: 16 pagine in più, tutte le anticipazioni, e più commenti per ogni gioco. E altre novità? Tante, tantissime, ma le scoprirete via via leggendo la rivista: proprio come quando si è in quel meraviglioso parco divertimenti che è Gardaland, dove le emozioni si scoprono mano a mano che si cammina per le vie e ci si addentra per le varie costruzioni.Vedete, la gita al parco dei divertimenti è servita per avere nuove idee e rinnovarsi un po', anche perché adesso vi aspetta un nuovo anno scolastico, e questa volta dovrete darci dentro... ma ce la farete, ne siamo convinti, soprattutto perché la vostra console vi sarà sempre vicina nei momenti più difficili... ma non tenetela troppo vicina quando dovete studiare, altrimenti...

Stefano Gallarini

Si ringraziano Joystick Fun, Console Generation per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

## INDICE RECENSIONI


**GAME BOY**

67 ALFRED CHICKEN
41 BEST OF THE BEST
73 FIRE FIGHTER

**GAME GEAR**

116 CHUCK ROCK II - PREVIEW
129 WOLFCHILD - PREVIEW
62 WWF STEEL CAGE CHALLENGE

**MASTER SYSTEM**

116 CHUCK ROCK II - PREVIEW
110 FLASH
104 KRUSTY'S FUN HOUSE
70 STREETS OF RAGE
39 STRIDER II
129 WOLFCHILD - PREVIEW
62 WWF STEEL CAGE CHALLENGE

**MEGA CD**

126 THUNDERHAWK - PREVIEW

**MEGA DRIVE**

116 CHUCK ROCK II - PREVIEW
99 ELIMINATE DOWN
96 F1
109 FATAL FURY
76 GOLDEN AXE III
34 JURASSIC PARK
46 MORTAL KOMBAT
88 MUTANT LEAGUE FOOTBALL
125 POPULOUS II - PREVIEW
121 ROCKET KNIGHT ADVENTURES - PREVIEW
92 THE FLINTSTONES

**NEO GEO**

79 THRASH RALLY

**NES**

69 Hudson's ADVENTURE ISLAND II
42 ULTIMATE AIR COMBAT

**PC ENGINE**

54 STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

**SUPER NINTENDO**

28 ALIEN 3
41 BEST OF THE BEST
109 BATMAN RETURNS
112 BOB
75 JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR
100 POCKY & ROCKY
82 STREET FIGHTER II TURBO

63 SUPER DOUBLE DRAGON
91 SUPER OFF ROAD
106 SUPER TURRICAN
65 TAZMANIA

58 THE LOST VIKINGS


Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

# NEWEL® srl

**COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES**
**20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75**

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

## ORDINA SUBITO 02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

## OFFERTE ESTATE

GAME BOY L.125.000
GAME BOY L.139.000 +GIOCO NOVITÀ

### GIOCHI GAME BOY

| Gioco | Prezzo |
|---|---|
| **4 IN 1 FUN PACK** | L. 68.000 |
| ADAMS FAMILY 2 | L. 68.000 |
| ADVENTURE ISLAND II | L. 58.000 |
| ALIEN III | L. 68.000 |
| AVENGING SPIRIT | L. 68.000 |
| BARBIE | L. 68.000 |
| BART SYMPON VS JUG. | L. 68.000 |
| **BATTLE PING PONG** | L. 68.000 |
| BATTLESHIP | L. 58.000 |
| BATTLETOADS | L. 58.000 |
| BEST OF THE BEST KARATE | L. 68.000 |
| BILL & TED ADVENTURE | L. 68.000 |
| BIONIC COMMANDO | L. 58.000 |
| BLASTER MASTER BOY | L. 48.000 |
| BOMBER KING | L. 68.000 |
| BONK'S ADVENTURE | L. 68.000 |
| BOUBBLE BOUBBLE | L. 48.000 |
| **BUBBLE BOBBLE 2** | L. 68.000 |
| BURGER TIME DELUXE | L. 48.000 |
| CAESAR PALACE | L. 68.000 |
| CASTELVANIA 2 | L. 48.000 |
| CHASE HQ | L. 48.000 |
| CHESSMASTER | L. 68.000 |
| COOL WORLD | L. 68.000 |
| DARKWING DUCK | L. 68.000 |
| DIG DUG | L. 58.000 |
| DOTTOR MARIO | L. 48.000 |
| DR. FRANKEN | L. 58.000 |
| ELEVATOR ACTION | L. 68.000 |
| EMPIRE STRKE BACK | L. 68.000 |
| F15 STRIKE EAGLE | L. 68.000 |
| F1 RACE | L. 68.000 |
| FACEBALL | L. 68.000 |
| **FELIX IL GATTO** | L. 68.000 |
| GARGOYLE'S | L. 48.000 |
| GARMS GUNDAM | L. 48.000 |
| GHOSTBUSTER II | L. 68.000 |
| **GOAL** | L. 68.000 |
| HI SCHOOL SOCCER | L. 58.000 |
| HOME ALONE 2 | L. 68.000 |
| HONLY E BENJY | L. 58.000 |
| JEEP JAMBOREE | L. 68.000 |
| JOE E MAC | L. 68.000 |
| JORDAN VS BIRD | L. 38.000 |
| **JURASSIC PARK** | L. 68.000 |
| KICK OFF | L. 68.000 |
| KRUSTY FUN HOUSE | L. 58.000 |
| LEMMINGS | L. 68.000 |
| LETHA WEAPON | L. 68.000 |
| LITTLE MERAILD | L. 68.000 |
| MARBLE MADNESS | L. 38.000 |
| MC DONALD LAND | L. 68.000 |
| MERCENARY FORCE | L. 48.000 |
| MICKEY MOUSE II | L. 58.000 |
| MILON'S SECRET CASTLE | L. 68.000 |
| MINER 2049 | L. 68.000 |
| MISSILE COMMAND | L. 58.000 |
| NEMESIS II | L. 58.000 |
| NIGEL MANSELL | L. 68.000 |
| NINJA BOY 2 | L. 68.000 |
| NOBUNGA'S AMBITION | L. 58.000 |
| OLIMPIADI | L. 58.000 |
| PACMAN | L. 58.000 |
| PAPERBOY 2 | L. 58.000 |
| PARASOL STARS | L. 68.000 |
| PIPE DREAM | L. 28.000 |
| POCKET BATTLE | L. 48.000 |
| POWER RACER | L. 58.000 |
| PRINCE OF PERCIA | L. 48.000 |
| Q-BERT | L. 48.000 |
| R-TYPE | L. 48.000 |
| R-TYPE II | L. 68.000 |
| RACE DRIVING | L. 68.000 |
| RAMPART | L. 58.000 |
| RANGING FIGHTER | L. 68.000 |
| SERPENT | L. 48.000 |
| SNAKY SNEKY | L. 58.000 |
| SOCCER MANIA | L. 48.000 |
| SOLAR STRIKE | L. 68.000 |
| SOLOMON'S CLUB | L. 48.000 |
| SPEEDY GONZALES | L. 68.000 |
| SPIDERMAN 2 | L. 68.000 |
| SPOT | L. 58.000 |
| SPY VS SPY | L. 48.000 |
| STAR WARS | L. 68.000 |
| SUMO FIGHTER | L. 68.000 |
| SUPER HUNHBACK | L. 68.000 |
| SUPER MARIO LAND | L. 48.000 |
| SUPER MARIO LAND 2 | L. 68.000 |
| TALE SPIN | L. 68.000 |
| TASMANIA STORY | L. 48.000 |
| TENNIS | L. 48.000 |
| TERMINATOR 2 | L. 68.000 |
| **TESSERAE** | L. 68.000 |
| THE BATLLE OF OLIMPUS | L. 68.000 |
| TINY TOONS | L. 68.000 |
| TIP OFF | L. 58.000 |
| TOP GUN | L. 68.000 |
| TOP RANK TENNIS | L. 58.000 |
| TRAVEL GUIDE | L. 28.000 |
| TUMBLEPOP | L. 68.000 |
| TURRICAN | L. 48.000 |
| TURTLES II | L. 68.000 |
| UNIVERSAL SOLDIERS | L. 58.000 |
| WAYNES WORLD | L. 58.000 |
| WORLD CUP | L. 58.000 |
| WWF SUPERSTARS 2 | L. 68.000 |
| YOSHY'S COOKY | L. 48.000 |

### ACCESSORI GAME BOY

| Accessorio | Prezzo |
|---|---|
| HANDY CARRY PORTA GAME BOY | L.19.000 |
| HANDY BOY + JOYSTICK LUCE+LENTE+CASSA STEREO | L.55.000 |
| POWER PACK ACCUMULATORE UNIVERSALE RICARICABILE PER GB. E GG. | L.65.000 |
| INTERF. X 4 GAME BOY | L.19.000 |
| LIGHT - BOY LUCE + LENTE | L.29.000 |
| ACTION PACK | L.29.000 |

**ACQUISTA 3 CARTUCCE AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%**

## GAME GEAR L. 198.000

### GIOCHI GAME GEAR

| Gioco | Prezzo |
|---|---|
| 3 IN 1 | L. 58.000 |
| 6 IN 1 | L. 128.000 |
| AERIAL ASSAULT | L. 48.000 |
| ALIEN 3 | L. 78.000 |
| ARCH RIVALS BASKETBALL | L. 68.000 |
| AX BATTLER | L. 68.000 |
| BATMAN RETURNS | L. 58.000 |
| CASTLE OF ILLUSION-TOPOLINO | L. 58.000 |
| CHAKAN | L. 68.000 |
| CHESSMASTER-SCACCHI | L. 68.000 |
| CHUCK ROCK | L. 68.000 |
| CRASH DUMMIES | L. 68.000 |
| DODGE DAPEI | L. 48.000 |
| DONALD DUCK PAPERINO | L. 48.000 |
| EVANDER HOLYFIELD'S BOX | L. 68.000 |
| FANTASTIC NAVIGATOR | L. 48.000 |
| G-LOCK | L. 58.000 |
| GALAGA '91 | L. 58.000 |
| HEAD BUSTER | L. 48.000 |
| HOME ALONE | L. 78.000 |
| HOUSE OF THE VAMPIRE | L. 58.000 |
| INCREDIBLE DUMMING | L. 78.000 |
| INDIANA JONES | L. 78.000 |
| KICK & RUSH | L. 78.000 |
| KINETIC CONNACTION | L. 48.000 |
| KLAX | L. 68.000 |
| KRUSTY FUN HOUSE | L. 78.000 |
| LAND OF ILLUSION | L. 78.000 |
| LEADERBOARD GOLF | L. 78.000 |
| LEMMINGS | L. 68.000 |
| LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA | L. 78.000 |
| MARBLE MADNESS | L. 58.000 |
| OLIMPIC GOLD | L. 68.000 |
| OUT RUN | L. 48.000 |
| PALLAPRIGIONIERA | L. 48.000 |
| PAPER BOY | L. 78.000 |
| PENGO | L. 38.000 |
| PREDATOR TWO | L. 78.000 |
| PRINCE OF PERSIA | L. 78.000 |
| PRO-BASEBALL | L. 58.000 |
| PSICHO WORLD | L. 38.000 |
| R.C. GRAND PRIX | L. 78.000 |
| SHAINING IN THE DARKNESS | L. 68.000 |
| SHINING FORCE | L. 68.000 |
| SHINOBY 2 | L. 68.000 |
| SONIC I | L. 48.000 |
| SONIC II | L. 68.000 |
| SPACE HARRIER | L. 58.000 |
| SPIDERMAN | L. 68.000 |
| STREET OF RAGE- BARE KNUCKLE | L. 68.000 |
| STRIDER II | L. 78.000 |
| SUPER MONACO - GP II SENNA | L. 58.000 |
| SUPER OFF ROAD | L. 68.000 |
| SUPER SPACE INVADERS | L. 68.000 |
| TALE SPIN | L. 78.000 |
| TAZMANIA | L. 78.000 |
| THE BERLIN WALL-ARCANOID | L. 48.000 |
| THE SIMPSON | L. 78.000 |
| THE TERMINATOR | L. 68.000 |
| TOM & JERRY | L. 68.000 |
| W.C. SOCCER | L. 78.000 |
| WIMBLEDON TENNIS | L. 68.000 |
| WOODY POP | L. 48.000 |
| WWF WESTLERMANIA 2 | L. 68.000 |

*FINO AD ESAURIMENTO SCORTE•*

## MEGA-CD 2 + 4 GIOCHI L. 648.000

Vasto assortimento giochi per Mega-CD

## PRESENTI ALLO SMAU '93 PAD. 20/1 STAND F-26

## NEO-GEO

COMPLETO DI JOYSTICK CAVI E ALIMENTATORE

**L. 549.000**

### GIOCHI NEO-GEO

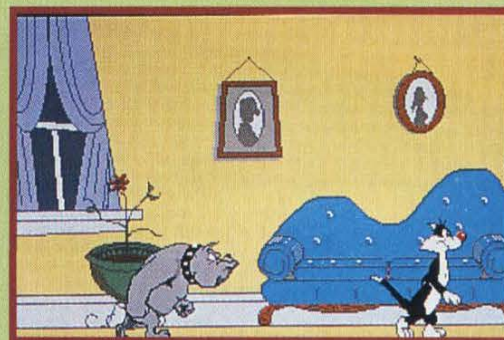
| Gioco | Prezzo |
|---|---|
| 3 GOUNT BOUT WRESTL. | L.349.000 |
| ART OF FIGHTING | L.349.000 |
| BLUES JOURNEY | L.139.000 |
| BURNING FIGHT | L.199.000 |
| CROSSED SWORD | L.199.000 |
| CYBER - LIP | L. 89.000 |
| EIGHT MAN | L.199.000 |
| FATAL FURY | L.419.000 |
| GHOST PILOT | L.139.000 |
| JOY JOY | L. 99.000 |
| KING IF MONSTER | L.198.000 |
| LEAGUE BOWLING | L. 89.000 |
| MAGICAL LORD | L. 99.000 |
| NINJA COMBAT | L.139.000 |
| RIDING HERO | L. 99.000 |
| ROBO ARMY | L.169.000 |
| **SAMURAI SUT DOWN** | L.449.000 |
| SENGOKU | L.169.000 |
| SENGOKU II | L.379.000 |
| SOCCER BRAWL | L.169.000 |
| SUPER S.KICK-OFF | L.379.000 |
| THE SUPER SPY | L.129.000 |
| TOP PLAYER GOLF | L.188.000 |
| **WORLD HEROES** | L.449.000 |

# ANTEPRIMANIA

## TecMagik

Lo ricorderete certamente per le (non poche) pagine di pubblicità apparse a suo tempo su CMania, la casa inglese si era ritagliata uno spazio di primo piano su console come il Master System (Populous o New Zealand Story vi dicono nulla?) grazie a una serie di giochi di ottima qualità. Anche il passaggio ai 16 bit Sega è ormai storia con Andre Agassi Tennis, che dovreste già avere visto proprio su queste pagine, ma è recente l'annuncio che verranno sviluppati nuovi giochi anche per tutti i formati di casa Nintendo. Oltre ad Agassi Tennis, che uscirà anche per Super Nintendo quest'autunno, ci sono anche gli altri giochi nei programmi della Tecmagik che dovrebbero uscire un po' per tutti i formati. Cominciamo subito con Steven Seagal, uno dei più recenti "picchiatori" hollywoodiani (che abbiamo scoperto di recente essere più densa di esperti di arti marziali di Hong Kong, Pechino e Tokio messe assieme) con al suo attivo una serie di polizieschi senza macchia e senza paura e dell'ultimo Under Siege, ennesimo clone di Die Hard (neanche tra i più brutti, comunque, qualcuno ha avuto il coraggio di andare a vedere Passenger 47? Io no!). Sta per essere tramutato in videogioco, anzi in una serie di videogiochi se il primo riscuoterà sufficiente successo, a parte l'ambientazione futuristica e la lotta contro una mega-corporazione non se ne sa molto per ora, ma vi lasciamo indovinare di che tipo di gioco si tratti.
Ci sono poi un paio di giochi ispirati a cartoni animati, come Silvestro e Titti o la Pantera Rosa.
Quest'ultima uscirà su MD e SNES, ma dovrebbero seguire anche altri formati, e dovrebbe essere ben nota a tutti; in caso contrario non preoccupatevi di rivederla in azione al più presto, non solo sulla vostra console, ma in una nuova serie di cartoni animati adesso in lavorazione. A favore del gioco ci sono un personaggio simpaticissimo (speriamo solo che la pantera sia animata in maniera decente), la presenza dell'ispettore Clouseau, ma soprattutto l'immancabile colonna sonora di Henry Mancini.

### SYLVESTER AND TWEETY

Meglio conosciuti come Silvestro e Titti in Italia: si tratta del gatto e del canarino più longevi nel mondo (nonostante una vita non esattamente tranquilla per entrambi) con i loro 51 anni d'età. Lo scopo del gioco lo potete immaginare facilmente: nei peli di Silvestro dovete procacciarvi con enorme fatica un pasto davvero misero, una manciata di piume e ossa di nome Titti che è anche il canarino preferito della vostra tutt'altro che docile padrona. Gli scenari sono quelli classici della serie, si va dalla casa della simpatica vecchietta a una nave, così come i vostri problemi. Oltre al solito mastino c'è la pozione magica in grado di trasformare Titti in un enorme mostro dagli occhi azzurri. Dalle prime foto il gioco sembra azzeccato nel catturare, graficamente, lo spirito dei cartoni, bisognerà vedere come saranno le animazioni (importantissime per un personaggio tratto da un cartone) e quante saranno le catastrofiche situazioni in cui Silvestro potrà cacciarsi, e lo potremo vedere solo su Megadrive (le foto dei giochi sono tutte per questa console) e Master System.

### JIM POWER

Jim Power è uscito ormai da qualche tempo per computer e fa ora (o meglio, a ottobre) la sua comparsa anche su Megadrive e SNES. Il gioco è il classico platform-picchiaduro: è infatti strutturato su sette livelli di cui tre sono di platform spara e salta con una quantità di nemici (compresi cinque enormi mostri di fine livello), armi da raccogliere per incrementare il vostro arsenale, bonus e chiavi per aprire le porte ai prossimi livelli. Altri due livelli sono di classico shoot 'em up (non aspettatevi un Thunderforce, comunque) mentre un altro paio sono da fare tutti in velocità evitando ostacoli e raccogliendo bonus.
Graficamente sembra particolarmente ricco (fin troppo colorato, forse), può contare su due livelli di scrolling parallattico (tre livelli di parallasse più modo 7 per zoom e rotazioni nella versione SNES), 60 immagini al secondo (50 nella versione PAL), 12 musiche di Chris "Turrican" Huelsbeck e un effetto 3D con tanto di occhialini per dare una vera sensazione di profondità ai vari piani del parallasse: detto così sembra davvero tecnicamente notevole, peccato che il treddì mi faccia tornare alla mente film come Lo Squalo 3D o l'ultimo Nightmare in cui il 3D era solo un espediente per risollevare le sorti di film veramente mediocri, speriamo che lo stesso non valga per Jim Power.

Mega Drive

Mega Drive

SNES

SNES

# GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

GAME BOY Nintendo TM

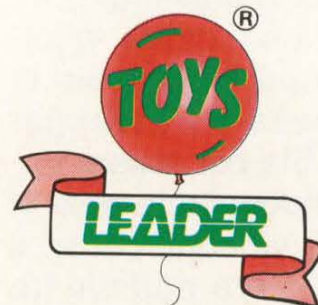
SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

Jimmy Connors

PRO TENNIS TOUR

Original Nintendo Seal of Quality TM

Sei Jimmy Connors e scendi in campo per diventare il n° 1 al mondo e, insieme, il più grande giocatore della storia del tennis. Ti aspettano, nell' ambito dei più prestigiosi tornei mondiali, su svariate superfici di gioco (terra battuta, erba, cemento), 16 temibili avversari. Incontri di singolo e di doppio, 3 livelli di difficoltà, 5 allenatori professionisti a tua disposizione.

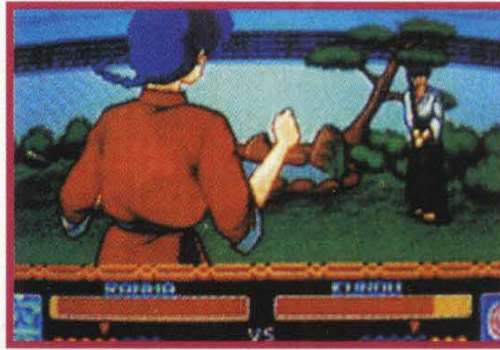
UBI SOFT
*Entertainment Software*

TOYS® LEADER

**IN ESCLUSIVA DA:** LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

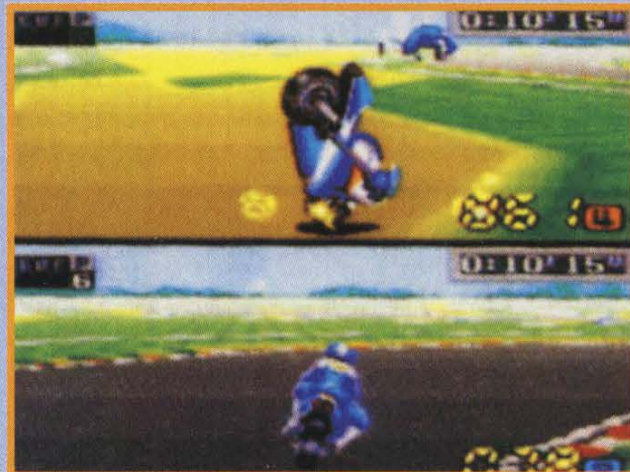
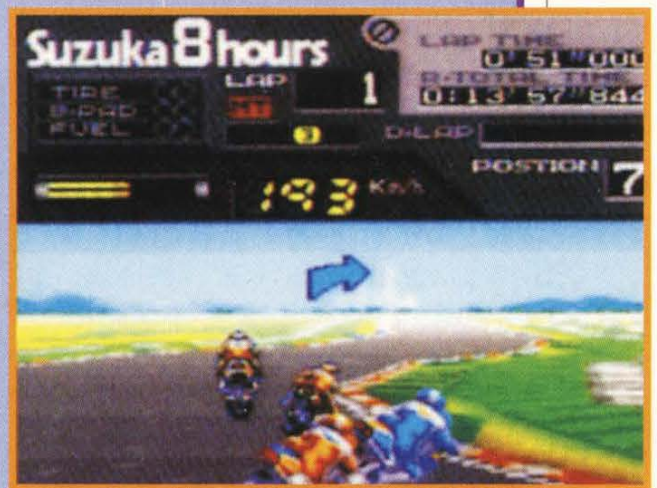
# MADE IN JAPAN

E' ormai ufficiale, proprio come vi avevamo accennato un paio di numeri addietro è in fase di realizzazione la conversione del più bel picchiaduro mai apparso su console. Quel tanto celebrato Fatal Fury 2 per Neo Geo farà infatti la sua comparsa anche su Super Famicom; grafica e giocabilità sono tutte da verificare, ma è già stato annunciato che i lottatori ci saranno tutti.

A proposito di Neo Geo, dalla SNK arriva l'ennesimo picchiaduro con personaggi sempre più grossi e sempre più cattivi. Altro che esperti di arti marziali o signorine muscolose: in Fire Suplex se le danno di santa ragione, anche con l'ausilio di mazze ferrate e altre armi non proprio convenzionali. Il gioco è in effetti una specie di wrestling, ci sono la solita quantità di mosse speciali mentre ci penseranno gli oltre 100 Mega della cartuccia a farvi cadere la mascella ai piedi. Se cercate qualcosa di veramente cattivo per sfogarvi dopo aver passato una giornata a rispondere alle telefonate dei lettori non posso che consigliarvelo.

Per gli appassionati di animazione giapponese segnaliamo invece l'uscita (alla buon'ora) di Macross, basato sulla serie di cartoni animati Robotech ( o meglio sulla prima parte della serie visto che Robotech è in realtà la fusione di tre serie di cui Macross e appunto la prima). E' passato qualche annetto ma finalmente, se avete un Super Famicom, avrete la possibilità di pilotare un caccia Varitech (sissì, proprio quelli che si trasformano) contro le forze Zentraedi: il gioco non sembra nulla di eccezionale dalle foto, ma potrei sbagliarmi, e se siete appassionati della serie nulla vi potrebbe fermare lo stesso (state parlando con una persona a cui è piaciuto Gundam F-91 per Super Famicom). E' uscita inoltre anche una versione Mega-CD di Ranma 1/2 (il celebre fumetto-cartone animato di Rumiko Takahashi), il gioco è drasticamente diverso dalle versioni uscite finora per diversi formati: si dovrebbe trattare di un'avventura quasi esclusivamente basata su animazioni di cui il gioco, sfruttando il CD, fa abbondante utilizzo. Meglio non pronunciarsi sulla comprensibilità del gioco in giapponese.

## NAMCO

No, alla Namco non stanno scherzando, lo hanno tirato fuori dalla naftalina (in cui si trovava anche benissimo, a parte la differenza di colore), stiamo parlando di PacMan, il trisavolo di tutti i personaggi di videogiochi deve, alla sua veneranda età tornare a lavoro. Anzi ai lavori, visto che sarà protagonista di ben tre giochi, Ms Pac Man (proprio l'originale, vecchissimo gioco da bar) su Game Boy, Pac Attack, un puzzle game su Super Famicom e Pac Man 2, una specie di Pac Land con accluso il Pac Man originale: un'iniziativa originale quella della Namco, ma permettetemi di conservare qualche dubbio sull'effettiva competitività dei titoli.

Decisamente più interessante è invece Suzuka 8 Hours. Probabilmente qualcuno di voi lo avrà già visto in qualche sala giochi: si tratta di un gioco di corse in motocicletta che su Super Famicom (il primo se non erro) va ad arricchire il numero di giochi auto/motociclistici in modo 7 da F-Zero in poi. Ci sono un totale di sei piste e si può scegliere tra i sei tipi di motociclette a disposizione, potendo variare caratteristiche come agilità, velocità massima e altro ancora, adattandole nel miglior modo possibile alla pista su cui dovrete correre. Interessante soprattutto l'opzione per due giocatori in contemporanea tramite il solito split screen.

# AMERICAN

## UN ALTRO PICCOLO SFORZO

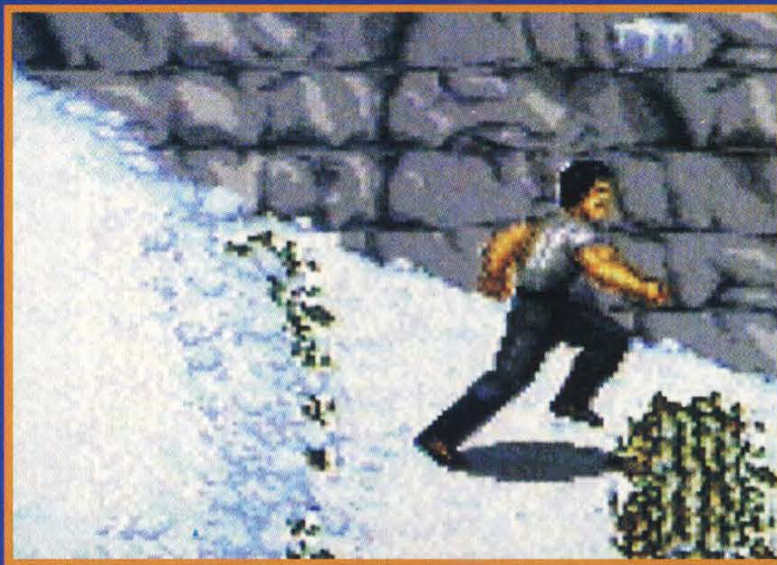
La Lucasarts torna all'attacco (sotto le mentite spoglie della JVC) del Super Nintendo con Super Empire Strikes Back, con una grassa cartuccia da 12 Mbit (la precedente era di 8 Mbit), ma ne riparleremo il mese prossimo quando avremo qualche foto da mostrarvi, tanto il gioco non lo vedrete nei negozi prima di Natale. Sempre dalla Lucas da segnalare anche Rebel Assault (anche questo tramite JVC), il loro primo titolo su CD ROM che uscirà in tutti i formati CD esistenti (Diskman a parte): perfino su CD-I. Non aspettatevi quindi il solito arcade, si tratta di un tipico laser game, con quantità di animazioni e digitalizzazioni, ma avremo occasione di parlarne di nuovo, la data di uscita non è stata neppure annunciata.

## SONY IMAGESOFT

Al primo posto tra le uscite della casa americana ci sono anzitutto un paio di tie in da film di prossima uscita cinematografica. Si tratta di Cliffhanger, avventura montuosa di Sylvester Stallone, e Last Action Hero, con Arnold Shwarzenegger. Per l'ennesima volta l'austriota è protagonista del successo annunciato (a colpi di miliardi, effetti speciali e trovate pubblicitarie perlomeno originali come

## APPESO A UN FILO

Veniamo giù dai monti, dai monti del Tirolo, ma non siamo nanerottoli appassionati di wafer (e nemmeno caporedattori di CMania), anzi siamo proprio grossi! Il plurale maiestatis (scusate eventuali errori ma io latino a scuola non l'ho fatto) è quasi d'obbligo per l'ex re degli incassi al botteghino Sylvester Stallone, che dopo una non troppo fortunata parentesi tra commedie di successo non eccessivo ha deciso di tornare al cinema d'azione con Cliffhanger, film d'ambientazione montanara girato in parte proprio in Alto Adige (così almeno mi riferisce Alex, che usa ritirarsi lassù a lottare a mani nude con gli orsi bruni per rilassarsi nei week end). Orbene, non starò a tediarvi oltremodo con la trama del film (no, non per non rovinarvi il film che dovrebbe uscire prossimamente in Italia, ma perché più di tanto proprio non ne so), vi basti sapere che Silvestro veste i panni (rigorosamente magliette a maniche corte nonostante le temperature polari per l'indispensabile esposizione di bicipiti) di una guida alpina, tale Gabe Walker, chiamato a soccorrere un aereo precipitato. Nell'aereo ci sono nell'ordine: passeggeri, qualche milione di dollari in contanti e i cattivi di turno, legati in maniera non meglio definita ai dollari, e non abbiamo motivo di dubitare che anche questa volta S.S. salverà i primi, recupererà i secondi e castigherà i terzi.

Per quanto ci riguarda non si può certo dire che manchino i soggetti per un buon gioco d'azione. Oltre alle insidie montane che comprendono arrampicate a mani nude, fiere selvagge, baratri ghiacciati, frane, valanghe e cavallette surgelate ci sono in agguato, oltre ai sintomi di congelamento grazie alla vostra mise particolarmente estiva, ci sono naturalmente i cattivi che, dopo avervi chiamato in soccorso, cercheranno di farvi la pelle. Dalla vostra parte avete invece, oltre a notevoli capacità atletiche, una serie di oggetti che vanno dalle armi di cui (naturalmente) i cattivi sono abbondantemente forniti e che lasceranno occasionalmente dietro di sé, coltelli, pietre, equipaggiamento come corde e rampini che dovrebbero facilitarvi la strada mentre al freddo ci penserà qualche fuocherello sparso qua e là.

Il gioco dovrebbe essere disponibile su tutti i formati, ma non sono state annunciate date di uscita; per quanto riguarda la sua qualità ne potremo sapere di più quando lo vedremo in movimento, ovvero quando lo recensiremo.

# ...ICAMENTE

venture di ambientazione fantasy realizzato con un'interessante prospettiva isometrica e che dall'alto delle suoi sette regni e dei suoi otto dungeon per un totale di 450 locazioni da esplorare può garantire, assieme a una quantità di enigmi, labirinti e mostri, una buona longevità.

quella che vedrà il titolone "Last Action Hero" spiccare sul razzo di una delle prossime missioni NASA) della stagione cinematografica americana dopo i vari Terminator e Total Recall. Questa volta fa un po' il verso a se stesso, interpretando infatti un eroe del cinema che si trova per qualche strana ragione a uscire dallo schermo nella vita reale: il nostro Schwarzy è riuscito a trovare l'unico modo di rendere credibile e verosimile uno dei suoi personaggi. Il gioco, di cui non sono ancora disponibili foto, ma avremo motivo di riparlarne più avanti, è stato annunciato per ora solo su Super NES.
Tie in a parte, c'è anche da segnalare, sempre per Super Nintendo, un certo Equinox, seguito di un altro gioco NES, Solstice (lo avreste mai detto?). Si tratta di un arcade ad-

## ELECTRONIC ARTS

Davvero grassi i giochi annunciati dalla casa americana, soprattutto per Megadrive (o meglio, Genesis, il Megadrive americano). L'unico dubbio è che, trattandosi di uscite annunciate in America, impiegheranno nella migliore delle ipotesi qualche mesetto ancora per arrivare qui da noi: diamogli lo stesso un'occhiata.
Cominciamo anzitutto con James Pond III: Operation Starfish, il nostro James è decisamente sulle orme del suo padre spirituale James Bond, non solo per l'avventura di ambientazione spaziale, ma anche per il numero di episodi. Qualcuno si chiederà: ma c'era proprio bisogno di un altro gioco così? Sì, visto che nel suo terzo piano per conquistare il mondo il Dr. Maybe ha deciso di impadronirsi del

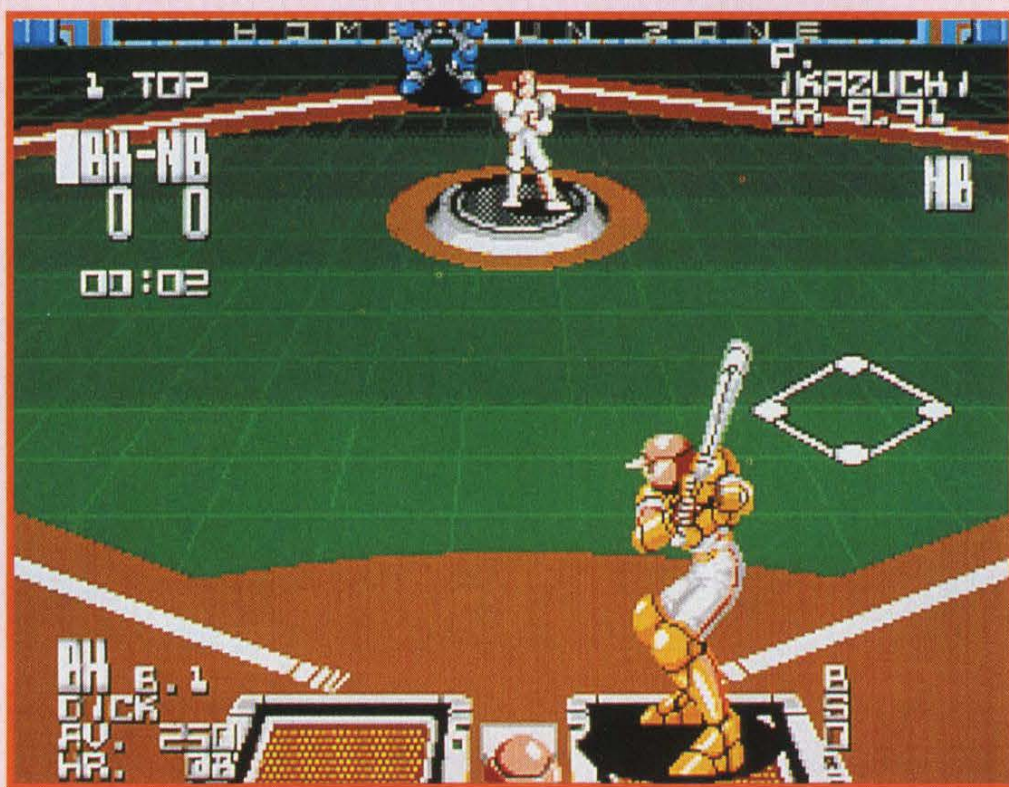
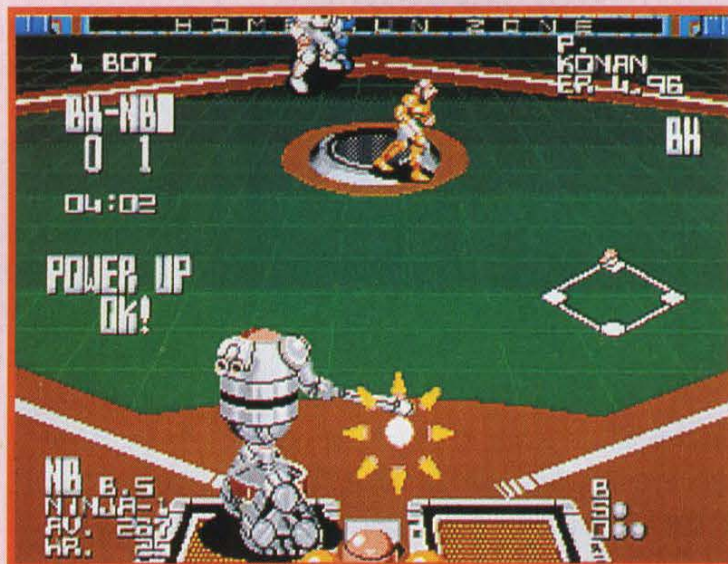
## VERI SPORTIVI

Chi ha detto che la violenza fa male allo sport? Biscardi, Galeazzi & co., e questo basterebbe a smentire in maniera definitiva l'affermazione, ma se non bastasse c'è la riprova di decine di migliaia di giovani virgulti della nostra società che si ritrovano gioiosamente la domenica per un sano e catartico pestaggio in barba a noiosette partite. Perché vietare l'ingresso agli stadi a questi giovani un po' troppo vivaci e non chiuderli invece in un campo da "gioco" dove si possano massacrare in piena libertà, magari fornendo loro qualche mazza ferrata o sega a motore per vivacizzare un po' l'azione?
Un ottimo suggerimento è Mutant League Football, appena uscito della Electronic Arts (dovreste trovarlo recensito qualche pagina più avanti) che nasconde dietro le mentite spoglie di un football americano un massacro di dimensioni storiche oppure il secondo gioco della serie Mutant League, l'Hockey, che è stato annunciato per i primi mesi del '94. Non poteva mancare alla serie uno sport come l'hockey in cui i pestaggi ci sono già nel gioco regolamentare (qualcuno si ricorda quel vecchio film con Paul Newman?).
Qui le risse sono state opportunamente potenziate con l'aiuto di asce da battaglia, dinamite, seghe a motore e mazze ferrate per un risultato che assomiglia più alla battaglia finale dell'Armata delle Tenebre che non a una partita di hockey, visti anche i partecipanti.
Ci sono infatti, a fianco di comunissimi super-umani, anche troll, alieni e robot. Il gioco è ulteriormente movimentato grazie all'apporto di trappole di vario tipo che includono anche uno squalo da ghiaccio che si aggira per il campo da gioco, la partecipazione non proprio amichevole degli spettatori e tanto altro. Attenzione, tutto ciò non toglie nulla a un vero e proprio hockey come i vari NHLPA & soci, semplicemente vi aggiunge il divertimento di spiaccicare letteralmente l'avversario e tutta una serie di tocchi umoristici come la macchina pulisci-ghiaccio che passa, nelle pause tra i tempi, a liberare il campo dai vari pezzi di giocatore (e non mi riferisco alle mazze o alle armature) rimasti sul campo.

# AMERICAN

mercato di yogurt, gelati e formaggi estraendoli da miniere lunari (satellite notoriamente composto da formaggio) prendendo così per la gola l'intero pianeta: una cosa del genere non può essere permessa e sulla luna verrà immantinente lanciato un agente a caso (indovinate chi hanno "pescato").
Oltre alle numerose insidie naturali di una Luna notoriamente pullulante di forme di vita aliene, ostacoli e trappole, e al Dr. Maybe in persona, che dovrà essere trovato e recuperato, ci sono dei colleghi della F.I.5.S. da recuperare che si uniranno a James nella sua missione. A dargli una mano ci sarà comunque un nuovo collega, Finnius Frog, pronto ad accorrere in suo aiuto in caso di necessità. Come in ogni buona missione segreta siamo arrivati, dopo il briefing, alla sezione armamenti, trucchetti & carognate assortite. Come al solito James è in grado di saltare più di Michael Jordan sulle spalle di Magic Johnson, e correre più di Carl Lewis spinto da Ben Johnson spinto da una canna tanta. Adesso ha anche a disposizione degli stivaletti di gomma (da masticare: servono a camminare su qualsiasi superficie) una tutina ingrassante (avete capito bene, non serve a dimagrire ma a raddoppiare in dimensioni per poter rotolare a morte sui nemici) e ancora sci, stivaletti a razzo e stivaletti a razzo anti gravità (avete presenti quelli di Spock nel penultimo Star Trek?). L'infaticabile allenamento a cui è stato sottoposto gli consentirà poi di pilotare una jeep lunare, cosa tutt'altro che facile per un pesce, per non parlare poi di una macchina scavatrice, un piccolo razzo e un non meglio definito verme lunare (!?), cosa sia lo potremo sapere solo quando uscirà su Megadrive, verso la fine di quest'anno.
Già che stiamo parlando di platform c'è anche un certo Blades of Vengeance che promette mooolto bene dal punto di vista grafico. Il gioco è un hack 'n' slash (taglia e affetta) di ambientazione fantasy su sette livelli di cave, foreste e fortezze opportunamente guarniti di Meduse, Vampiri, Draghi e Zombie (cosette piccole piccole, insomma) con, in aggiunta, qualche bel mostrone di fine livello. Interessante la possibilità di scegliere tra tre personaggi (guerriero, rangeressa e mago) ognuno dotato di caratteristiche, armi e poteri unici e anche l'opzione per giocare in due contemporaneamente. Anche questo dovrebbe uscire entro dicembre negli States.

## SUPER BASEBALL 2020

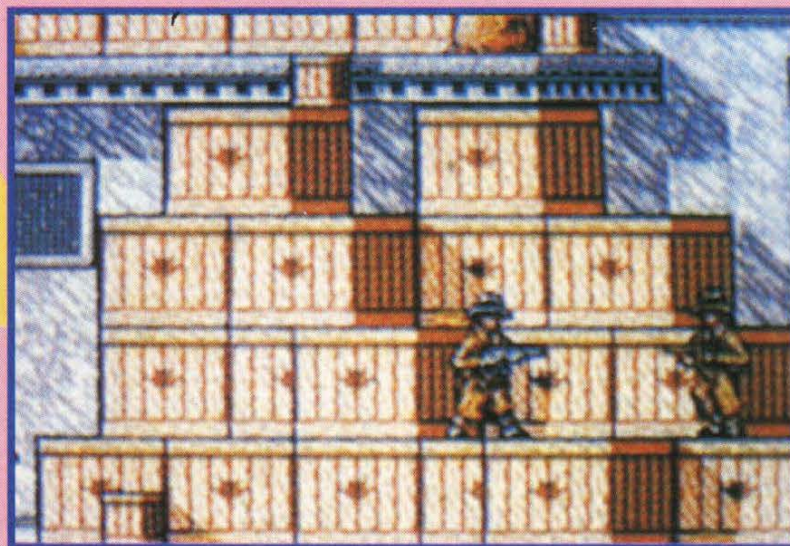
La Electronic Arts si sta specializzando nei giochi sportivi: oltre alla sua linea EA Sports che comprende la classica collezione di golfini e calcetti è passata alla sezione sport alternativi (che, ci tiene a specificarlo bene, non appartiene assolutamente alla seriosa sezione EA Sports) tra cui la Mutant League qui vicino e questo Super Baseball 2020. Si tratta, se non erro, della conversione di un gioco da bar (e più precisamente da Neo Geo): una versione riveduta e corretta in ambientazione futuristica (provate a indovinare in quale anno è ambientata). Le regole sono rimaste quelle, a grandi linee, a parte i giocatori e qualche piccolo gadget di cui si può fare uso. Anzitutto possono partecipare sia uomini che donne e robot. I primi e le seconde possono poi utilizzare speciali armature per potenziare le loro capacità fisiche e le loro abilità.

Anche lo scopo del gioco è stato lievemente corretto: si tratta fondamentalmente di fare più soldi possibile; ogni volta che un giocatore conquista una base (per non parlare poi di un Home Run) guadagna infatti una certa cifra che gli consentirà di acquistare altri power up in un crescendo che consentirà, dopo qualche partita, giocate abbastanza spettacolari.
Ci sono un totale di sedici giocatori per ognuna delle dodici squadre (naturalmente dotati di diverse caratteristiche e abilità), mentre tra le opzioni ci sono il campionato o la partita tra due giocatori. Sempre Megadrive quest'autunno.

## UN GENERALE PICCOLO PICCOLO

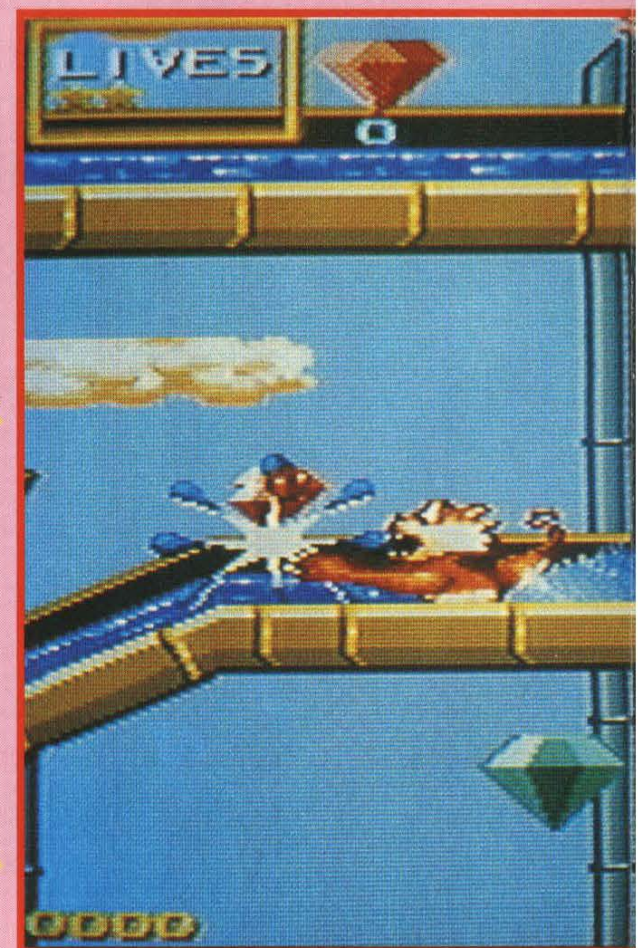
A dire il vero in General Chaos, un wargame molto poco convenzionale che la Electronic Arts farà uscire entro breve per Megadrive, i generali sono due: General Chaos e General Havoc, da sempre ormai in guerra. No, non si tratta di nemici giurati, per loro la guerra è una specie di passatempo, un gioco, una prova di abilità. E come tale deve sottostare a rigidi regolamenti: ogni generale ha a disposizione un gruppo di cinque commando, ognuno specializzato in un particolare compito. Ci sono i commando armati di mitra, di lanciafiamme, di bazooka e ci sono i lanciagranate, i sabotatori che distruggono con l'esplosivo gli obiettivi designati e infine i gruppi medici che non fanno proprio parte della vostra squadra ma che possono essere chiamati per un numero limitato di volte a rattoppare qualcuno dei vostri preziosissimi (dopo tutto sono solo cinque) commando feriti.
Non fatevi confondere comunque, le fotografie parlano chiaro: non si tratta di nulla di serioso, a cominciare dallo stile grafico cartoonistico (gli stessi Chaos e Havoc sono caricature di generali) e tra esplosioni ed effetti vari c'è davvero poco di serio nel gioco.
General Chaos potrebbe essere visto come un'originale via di mezzo tra Lemmings e Mercs, c'è un po' di quella strategia tipica dei wargame per decidere gli schieramenti in campo a seconda delle capacità dei propri commando ma anche azione che richiederà ottimi riflessi per intervenire prontamente dove ci sia necessità, il tutto condito da una giusta dose di umorismo. Da segnalare anche la possibilità di giocare in due: uno contro l'altro o collaborando contro l'avversario controllato da computer.

## TECHNOCLASH

No, non temete, nessuna colonna sonora Techno o gioco dedicato (per quello dovrete andarvi a cercare Biometal della Activision, vedi Nintendo News), il Techno si riferisce ai Technolord, Signori dei Reami Esterni, che ambirebbero comunque a diventare anche Signori dei Reami Interni se non fosse per la quantità di potenti maghi e apprendisti che li popolano.
I signori di cui sopra sono comunque riusciti ad aprire un portale interdimensionale tra i due regni e vi hanno spedito attraverso un certo Engine Man che a quanto pare sta devastando da solo (si fa per dire) tutti i regni; il compito di sconfiggere lui e mandanti (previo attraversamento dei sette livelli del gioco che comprendono città sotterranee, caverne, templi, etc.) è stato affidato al Principe Mago Ronnan, uno dei più dotati in quanto a incantesimi.
Non lasciatevi comunque ingannare da vicenda e ambientazione che sembrerebbero preludere a RPG, avventure o simili, perché Technoclash è azione pura: si tratta di uno shoot 'em up con prospettiva di 3/4 (un po' come in Elemental Masters), e gli incantesimi svolgono semplicemente la funzione di un buon folgoratore. Ci sono diversi tipi di incantesimi, si va da quello base che può essere iterato a piacere (praticamente come munizioni infinite) all'equivalente di una Smart Bomb che ripulisce lo schermo dai nemici, ma c'è anche un incantesimo di guarigione per recuperare l'energia perduta. Quello che ha a che fare con la vicenda sono i costumi dei personaggi e i fondali, davvero molto belli con uno stile simil-fantasy.
Pur essendo semplicemente uno shoot 'em up Technoclash sembra essere discretamente articolato, come dimostra il fatto che sarà uno dei primi giochi compatibili con il nuovo joypad a sei pulsanti della Sega. Ronnan può infatti chiamare in suo aiuto due amici Faarg, molto veloce, e Chazz, dotato di diversi incantesimi parecchio potenti e della capacità di levitare; può inoltre evocare il suo falcone magico per esplorare, tramite suo, vasti spazi dei Reami Interni dall'alto e individuare così i nemici ancora rimasti (naturalmente nel frattempo il gioco sarà momentaneamente congelato). Se a questo ci aggiungete una grafica che, dalle prime immagini, sembra decisamente invitante mi sembra un ottimo motivo per non perdersi ulteriori aggiornamenti quando uscirà, sempre per Megadrive.

# NINTEND

Biometal della Activision lo dovreste conoscere, un discreto shoot 'em up recensito qualche tempo addietro. Proprio come era accaduto a Alien vs Predator (della stessa Activision) il gioco, per la sua uscita europea, è stato riveduto e corretto, solo che qui la modifica ha riguardato la colonna sonora. Le musiche sono adesso una vera manna per gli appassionati della musica Techno con una serie di pezzi dei 2Unlimited come "Get Ready for This", "Twilight Zone", "Tribal Dance" e "Delight", vuoi vedere che qualcuno che compra il gioco solo per queste musiche lo trovano davvero?
Mai sentito parlare di Mr. Nutz? No? Allora è bene che vi rinfreschi un poco la memoria visto che vi avevo accennato qualche numero addietro, si tratta del primo dei nuovi platform della Ocean con relativo personaggio, e questa volta si tratta di uno scoiattolo. Il nostro Nutz corre, salta, nuota, si abbassa proteggendosi sotto l'enorme coda che utilizza anche per colpire i nemici a distanza ravvicinata (per quelli un pochetto più lontani usa la sua riserva di ghiande e una mira infallibile). Il gioco promette di portare sui vostri monitor un nuovo personaggio simpatico e velocissimo anche se non si direbbe dalla velocità dei programmatori: le prime versioni del gioco (seppur incompletissime) si sono viste ormai un annetto fa e già allora promettevano graficamente molto bene; se il gioco è stato ulteriormente migliorato c'è di che stare attenti. Il secondo platform è invece ispirato a un cartone animato americano con per protagonista uno sfortunatissimo gatto, Eek! The Cat, ma ve ne parleremo quando avremo qualche foto a disposizione.
La Ocean ha poi deciso di tirare fuori dalla polvere un suo vecchio cavallo di battaglia, The Untouchables, ispirato a un vecchio gioco a sua volta ispirato a un film ancora più vecchio. I motivi della rimpatriata non sono stati specificati e il gioco non sembra un granché (almeno, la versione NES sembra essere il solito multi sezione alla Ocean) ma c'è sempre la seppur vaga possibilità che mi sbagli.

## GIOCHIAMO COL PONGO

Cosa pensereste se, entrando negli uffici di una rinomata Software House come la Interplay dove vi aspettereste di trovare seri professionisti in cravatta al lavoro su computer e sistemi di sviluppo, vi trovaste di fronte a un gruppo di seri professionisti in cravatta a giocare con il pongo? Come minimo che le radiazioni di monitor non provocano l'epilessia ma sciolgono direttamente il cervello (e che quello non sia pongo, ma quanto colato dalle orecchie) o, nella migliore delle ipotesi che gli sventurati, visto lo scarso successo con i videogiochi, hanno deciso di passare a forme di divertimento più classiche. Nulla di tutto ciò, per quanto risulti difficile crederlo stanno lavorando a un videogioco (anzi, due, ma di questo parleremo qualche riga più sotto):

# ...DO NEWS

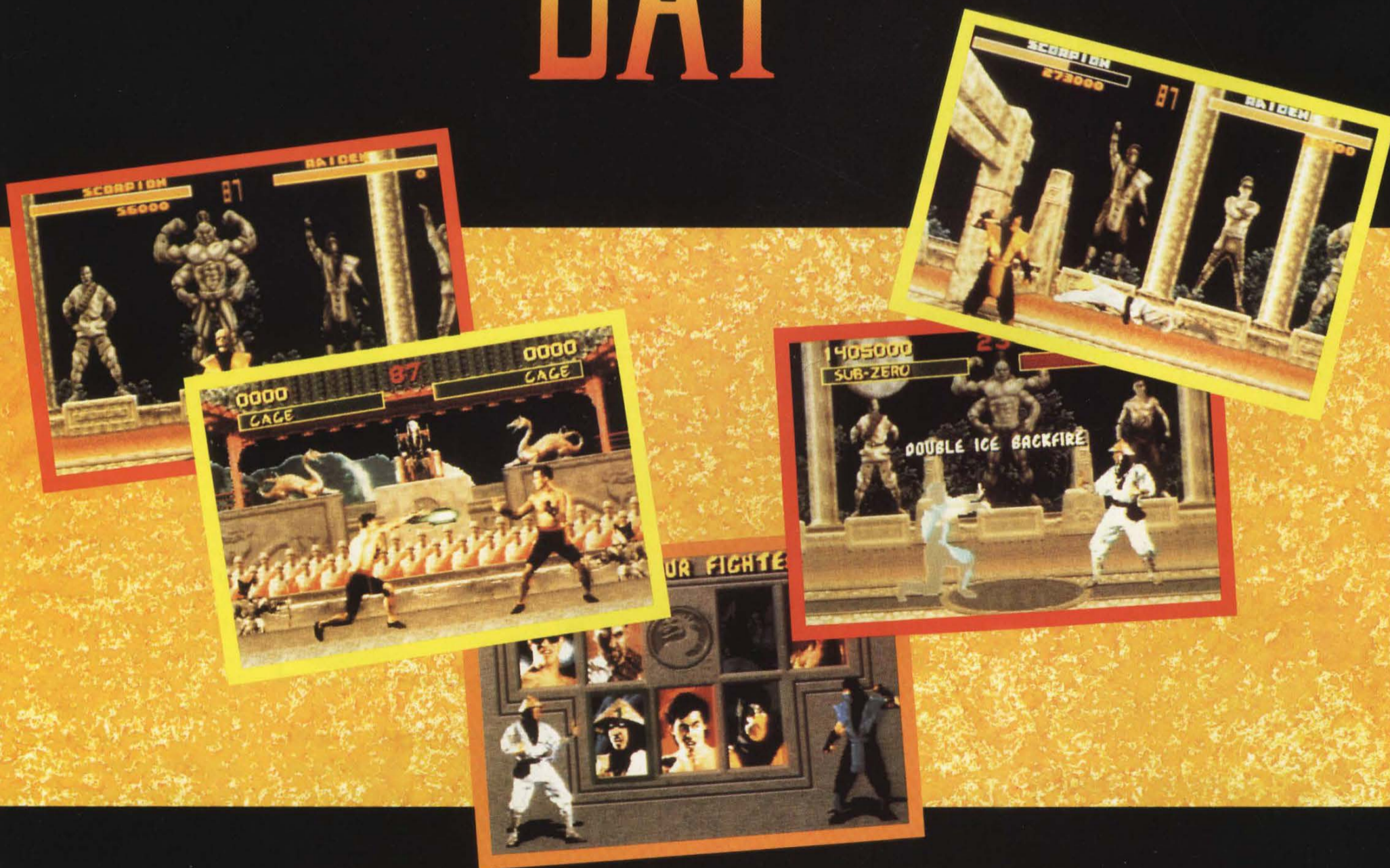
Claymates, il primo videogioco col pongo. Alla Interplay, invece di digitalizzare personaggi reali per avere animazioni e tizi fin troppo realistici, hanno pensato di realizzare i venticinque (e più) protagonisti del loro gioco col pongo, senza alcuna limitazione di libertà nelle forme, e di digitalizzarli da diversi angoli e in diverse posizioni per le animazioni per dar loro una maggiore qualità visiva.
Il risultato sono tutta una serie di personaggi buffissimi e fantasiosi, ma soprattutto con un effetto visivo particolarmente originale e realistico anche nei movimenti, ma non solo. Il protagonista, nel tentativo di liberare il padre, il Professor Putty, vittima dell'ennesimo rapimento (i videogiochi sono ormai diventati peggio dell'anonima sarda), in uno sfortunato incidente nel laboratorio del padre è stato trasformato in un ammasso di Pongo. Clayton, questo l'originale nome del nostro eroe (in inglese Clay significa pongo, appunto) può adesso sfruttare i suoi neo acquisiti poteri per attraversare i cinque mondi che lo separano dal genitore. Può infatti trasformarsi in cinque personaggi ognuno con differenti caratteristiche e poteri: Muckster il gatto, Oozy il topo e ancora in uccello, Guppy o Goofer. Vi prego, non chiedetemi cosa siano gli ultimi due, tutto quello che so è che un Guppy è un grande attraversatore di fiumi, mentre per salire su un albero il gatto è il migliore o ancora, per correre quello che vi serve è un topo e altro ancora per i personaggi restanti. Oltre alla varietà intrinseca nei personaggi, Claymates può contare su 25 livelli, stage nascosti e/o a sorpresa tra alcuni livelli, la solita quantità di power up e, oltre ai personaggi digitalizzati, anche effetti sonori digitalizzati; in caso non lo abbiate ancora capito, un gioco da tenere d'occhio: in America uscirà su Super NES proprio a settembre, speriamo di vederlo presto anche da noi.
Qualche riga più sopra vi avevo accennato a due titoli: in effetti il sistema pongo sembra aver funzionato tanto bene da indurre il signor Interplay a produrre un secondo gioco, che, dalle prime impressioni, sembra promettere ancora meglio del precedente. Si tratta di Clayfighter ed è... un picchiaduro alla Streetfighter II. Proprio così, dopo il picchiaduro delle Turtles a cui abbiamo accennato il numero scorso, ecco qualcosa di ancora più originale nel genere usato, abusato e inflazionato dei beat 'em up su console. Clayfighter sfrutta in maniera ancora più proficua la versatilità di un sistema che digitalizza figure in pongo. In questo modo, oltre a creare lottatori buffissimi, le prospettive, le animazioni e le deformazioni dei personaggi sono contemporaneamente originali e realistiche, ogni lottatore ha animazioni e mosse caratteristiche e tutto ciò ha consentito, anche secondo quanto sostenuto da Michael Quarles, a capo del progetto, di evitare i problemi di censura con sangue e violenza, con un

# GUARDA E SARAI DEI NOSTRI...

# NINTENDO NEWS

approccio molto più divertente, e che, sfruttando le caratteristiche del pongo, vede i personaggi deformarsi sotto i colpi nemici e, al massimo, perdere qualche pezzo con effetti molto divertenti.
Per Clayfighter è stata poi creata una variegata galleria di lottatori: abbiamo Mr. Frosty, un pupazzo di neve che lancia naturalmente palle di neve, Elvis, con tanto di ciuffone che utilizza come una frusta e note musicali come attacco speciale, il Blob è poi uno dei più pericolosi: può assumere una quantità di forme (e quindi di armi) diverse con cui attaccare l'avversario. Ci sono poi Ghost Guy, un tizio con una testa di zucca, Taffy Man è un lottatore bidimensionale sottile come la stagnola: ha delle prese micidiali come potete ben immaginare, Crusher è una montagna tutta muscoli, Val ed infine il clown psicopatico Bonker che prende i suoi avversari a martellate.
Graficamente il gioco è sicuramente da vedere (le foto ci sono per questo) e quello che più conta è che le digitalizzazioni sono state ben ritoccate e i personaggi sono molto puliti; alla Interplay garantiscono che le animazioni non sono da meno, grazie ai modellini in pongo, e il sonoro promette altrettanto bene grazie a campionature con cui i contendenti si sbeffeggiano; il tutto per un totale di 16 Megabit su cartuccia SNES. Sono d'accordo che la qualità di un picchiaduro non dipende da quanto citato finora, dev'essere soprattutto giocabile (ma il gioco promette una bella quantità di mosse speciali e attacchi segreti diversi per ogni lottatore, personaggi tra i più grossi che si siano mai visti su SNES) ma qualcosa Clayfighter l'ha già conquistato: si tratta senza dubbio del picchiaduro più originale, e più divertente mai visto e aspetteremo di poterci giocare quando uscirà, verso la fine di quest'anno.

## ACCOLADE

Dopo alterni successi (riuscire a passare in pochi mesi da giochi come Warpspeed a Bubsy non è proprio cosa da tutti) la Accolade è tornata a un vecchio amore, il gioco sportivo (ricordate la celeberrima serie degli Hardball). Per far ciò ha naturalmente noleggiato una sfilza di faccioni famosi da stampare su press release prima e sulla scatola poi.
E così abbiamo un Charles Barkley (detto The Round Mound of Rebound o The Funky Stunk of Dunk... NdAlex) per la pallacanestro (ricordate lo spot con quel gigante che sfidava Godzilla a una partita in mezzo a New York e poi gli suggeriva di portare un paio di scarpe? Proprio lui), un certo Brett Hull (non so bene chi sia ma è biondo e ha il mascellone quadrato: è sicuramente uno sportivo americano di successo) per l'Hockey e infine il miticissimo Pelé per un (indovinate) calcio con una prospettiva abbastanza inconsueta.

Speed Racer non è invece il caso di metterlo tra i giochi sportivi, si tratta sì di un gioco di corse, ma non è esattamente una simulazione visto che si ispira a una vecchissima serie a cartoni animati giapponese.

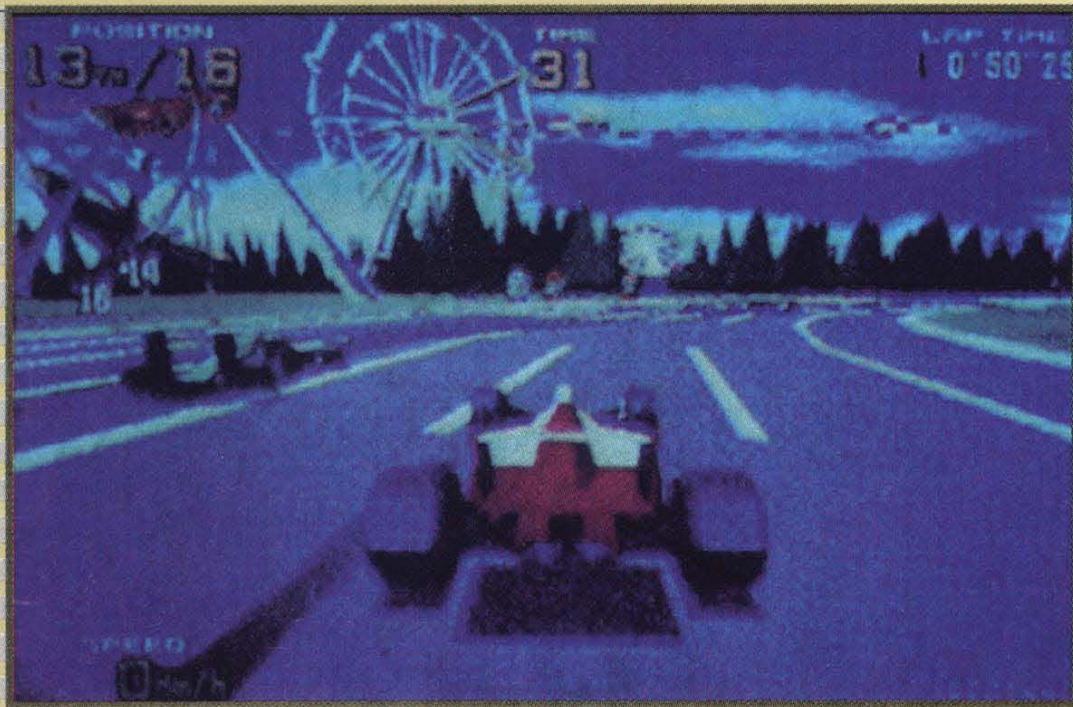
# Sega City

Cominciamo con qualche novità sul grande incompreso di casa Sega, il Mega CD: forse lo hanno veramente compreso visto che finalmente qualcuno ha deciso di sfruttare seriamente le sue capacità hardware con un similfamicomiano modo 7 (sto parlando di Thunderhawk della Core), e visto anche che la Giochi Preziosi importerà ufficialmente il nuovo Mega-CD di cui vi abbiamo parlato sul numero scorso. A scanso di equivoci ricordiamo comunque che si tratta di una versione assolutamente compatibile con il vecchio Mega-CD e sarà quindi collegabile alla versione "vecchia" del Megadrive (come ricorderete è anche uscita una nuova versione di Megadrive assolutamente compatibile con la precedente, solo modificata nello styling).

Per quanto riguarda i giochi Thunderhawk verrà con tutta probabilità importato ufficialmente entro breve, ma c'è molto altro che bolle sotto lo sportellino del CD. Per le avventure, accanto ai prodotti della Sierra, sta per arrivare anche la Lucasarts. Monkey Island, tutt'oggi una della avventure più divertenti, sarà importato in Europa dalla JVC mentre si comincia già (si fa per dire visto che l'originale da computer è uscito un sacco di tempo fa) di un Indiana Jones and the Fate of Atlantis. A proposito di Indiana Jones sta per uscire (in versione sia Megadrive che Mega CD) Instruments of Chaos, un gioco d'azione ispirato alle televisive avventure del giovane Indiana Jones. Abbiamo avuto occasione di dare un'occhiata anche a Batman Returns: la sezione platform purtroppo è sempre la stessa, con il Cavaliere Oscuro che tira sventole peggio di Bud Spencer, mentre sembra davvero carina la sezione di guida. Ricorda non poco il vecchio gioco Amiga, solo che qui non ci sono rampini, in compenso c'è un sacco di velocità, curve, salti, esplosioni, effetti digitalizzati e uno scaling quasi perfetto, probabilmente grazie a un decente sfruttamento dell'hardware Mega CD.

La versione CD di Ecco the Dolphin invece puzza, e non di pesce, ma di pacco visto che tutto quello che è cambiato sono le musiche.

Passiamo adesso al Megadrive con un piccolo record infranto da Ex-Ranza (il gioco di copertina dello scorso numero): quello del maggior numero di titoli alternativi. E' stato visto in giro con titoli come Ex-Ranza, Experanza, X-Ranger e Ranger-X; qualcuno qui in redazione aveva proposto anche un Ex-Maranza, ma a quanto pare non è stato accettato.

Decisamente più interessante è invece Virtua Racing per Megadrive. Si tratta di uno dei coin op di corsa graficamente più impressionanti usciti di recenti: tutto poligoni e velocità. Dalle prime foto del gioco diffuse da casa Sega sembra davvero molto simile alla sua controparte da bar, e se riuscirà a mantenerne anche in buona parte la velocità sarà

davvero una bella impresa da parte dei programmatori della Sega.
Non potevamo fare a meno di parlare di ToeJam & Earl 2 e a giudicare dalle foto questo seguito sembra essere perfino più acido del precedente episodio: i colori (con una prevalenza del rosa shocking) sono un attentato alla retina mentre personaggi e ambientazioni sono da viaggio in acido, e non oso immaginare le musiche che già nel primo episodio si battevano bene.
Se a qualcuno può interessare la storia sappiate che questa volta il pianeta di ToeJam & Earl è stato invaso... da esseri umani che dovranno essere gentilmente messi alla porta dai nostri due amici. A proposito di giochi funky anche il ritorno di Chester Chetaah è imminente.

Dalla Konami si fanno ancora attendere Zombies ate my Neighbour e Castlevania - Bloodlines, se per quest'ultimo la cosa è giustificata visto che non è ancora completo (si tratterà comunque del solito platform) il primo dovrebbe essere ormai ultimato.
Da segnalare anche un gioco ispirato a Pippo (Goofy il suo nome originale inglese), ben diverso da quel Goof Troop per Super Nintendo che probabilmente non farà mai la propria comparsa in Italia.
No, non ci siamo dimenticati del Game Gear, questo avrà l'occasione di vedere sul suo piccolo schermo un paio di grosse conversioni come Streets of Rage 2, Ecco the Dolphin e perfino gli X-Men.

## IL GRANDE UNO ROSSO

Cosa c'entra il titolo con la lista delle prossime uscite Virgin for Megadrive di cui andrò a parlarvi tra qualche riga? Assolutamente nulla, ma per una volta mi sono tolto la soddisfazione di scrivere qualcosa che non c'entra niente (lo so che sembra che lo faccia ogni volta ma una seppur contorta logica dietro c'è), anche perché lo svacco regna sovrano alle 4.32 minuti di mattina, in redazione (sempre a lamentarsi, questi redattori, eh VF? NdAlex).
Passiamo a cose più serie, come ad esempio The Lost Vikings per Megadrive. Non c'è davvero molto da dire al riguardo, si tratta bene o male dello stesso gioco recensito da qualche parte qui intorno per SNES: tre vichinghi con diverse caratteristiche e capacità (il difensore, il combattente e il corridore) devono collaborare (comandati a turno dal giocatore) per riuscire a tornare a casa in un gioco che combina azione a intelligenti enigmi.
Di Robocop vs Terminator avevamo già accennato, ma

## A.A.A. DINOSAURI AFFITTASI

E non stiamo parlando dei dinosauri di Jurassic Park, ma di qualcuno ancora più cattivo: immaginatevi questi figuri giurassici che già di per sé sono decisamente cattivi e impressionanti e mettete loro in mano (si fa per dire) un bel fucile d'assalto, un Uzi o una 44 Magnum. E' quello che hanno pensato i disegnatori del fumetto omonimo, che si va aggiungere alle varie serie di tartarughe e rospi (in ordine crescente di cattiveria a quanto pare). Si può scegliere tra i vari Archie, Lorenzo, Reese e Cyrano (ognuno con il suo arsenale) in un tot di livelli di blastaggio totale.

# SEGA CITY

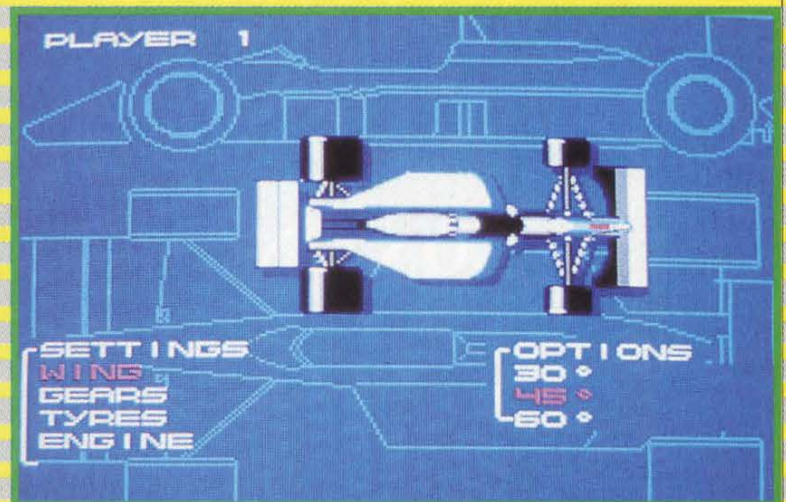
oltre alle foto, abbiamo qualche altro piccolo aggiornamento. La cartuccia Megadrive sarà una discreta botta da 16 Mbit (uscirà comunque anche in versione Master System e Game Gear) per un totale di una dozzina di livelli. L'hardware da terminare comprende una Delta City ripiena di Terminator con armamento pesante, endoscheletri (i terminator nudi), ED 209 in quantità, e, in squallido stile da telenovela, anche ragni Terminator, Cani Terminator, etc.

Per quanto riguarda la versione Mega CD di Dune sarà abbastanza difficile per voi fare riferimento alla versione PC uscita un sacchetto fa. Si tratta di un'originale misto tra avventura e strategia. Lo scopo, come al solito è quello di ottenere il controllo di Dune, per controllare la Spezia che solo lì viene estratta e per controllare, con essa, l'intera galassia. Nell'altro angolo troviamo gli Harkonnen, famiglia che ha come unico mezzo di comunicazione brutalità e violenza. Ago della bilancia saranno i Fremen, nativi del luogo, e custodi di antichi segreti, di cui voi (Paul Atreides) dovrete conquistare la fiducia. Scoprirete ben presto che le antiche leggende Fremen non vi sono del tutto estranee in una vicenda affascinante che ha fatto dei libri da cui il gioco è tratto un classico della fantascienza mondiale. Per quanto riguarda la componente strategica dovrete cercare di affrontare in battaglia gli Harkonnen e portare avanti le operazioni di estrazioni della Spezia. Il gioco è una conversione diretta del gioco PC, i programmatori hanno ovviamente approfittato del CD per aggiungere sequenze alcune tratte direttamente dal film, altre di volo in texture mapping e sottotitoli anche in italiano per coloro che dovessero trovare problemi con il parlato. Non sarà bello come Dune II (anch'esso uscirà infatti per Megadrive anche se ci vorrà ancora un pochetto), ma i fanatici della saga di Dune avranno di che sollazzarsi.

Ultima citazione anche per Super Off-Road (anch'illo recensito somewhere around here per SNES) per Master System: anche qui 12 percorsi pieni di salti, pozze, scorciatoie, etc. e la possibilità di acquistare motori, ammortizzatori e nitro.

## TIFENTERO' KAMPIONE TI MONTO!

La Domark sembra aver puntato davvero grosso sul suo nuovo gioco di corse, F1, almeno a giudicare dai risultati della versione MD, la cui recensione è pure pubblicata da qualche parte su questo numero.

Per quanto riguarda la versione Master System e Game Gear, il gioco sarà ovviamente diverso anche se saranno conservati i circuiti del campionato del mondo. Ci sarà ancora la possibilità di giocare in due contemporaneamente tramite lo split-screen e saranno inclusi i modi Arcade e Championship. Il dettaglio sarà ovviamente tagliato (resteranno comunque i saliscendi e i tunnel), del resto la cartuccia è di 2 Mbit, tutto a favore di una velocità che promette comunque di restare caratteristica del gioco in tutte le versioni (anche se su MS e GG non sarà incluso il terribile Turbo Mode).

# LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

***Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.***

***Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.***

500

**ARCADE ADVENTURE**
Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

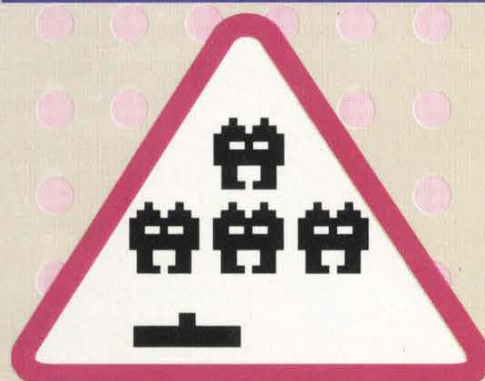
?

**PUZZLE**
Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

**PLATFORM**
Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

90

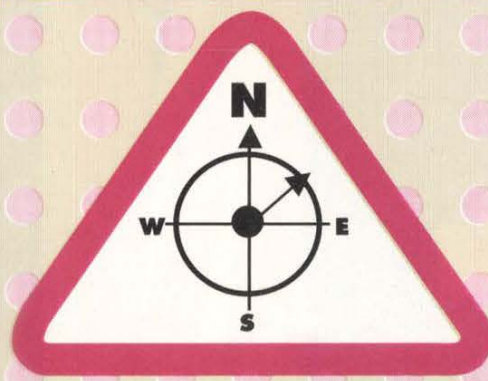
## PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

**SHOOT'EM-UP**
In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

**RPG**
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

**BEAT'EM-UP**
In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

**SPORT**
Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

N
W
E
S

**STRATEGIA E SIMULAZIONE**
Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

**DRIVING**
Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

!

**PREVIEW**
Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

500

95

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | 6 |
| STAGE | più di 35 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 3 |

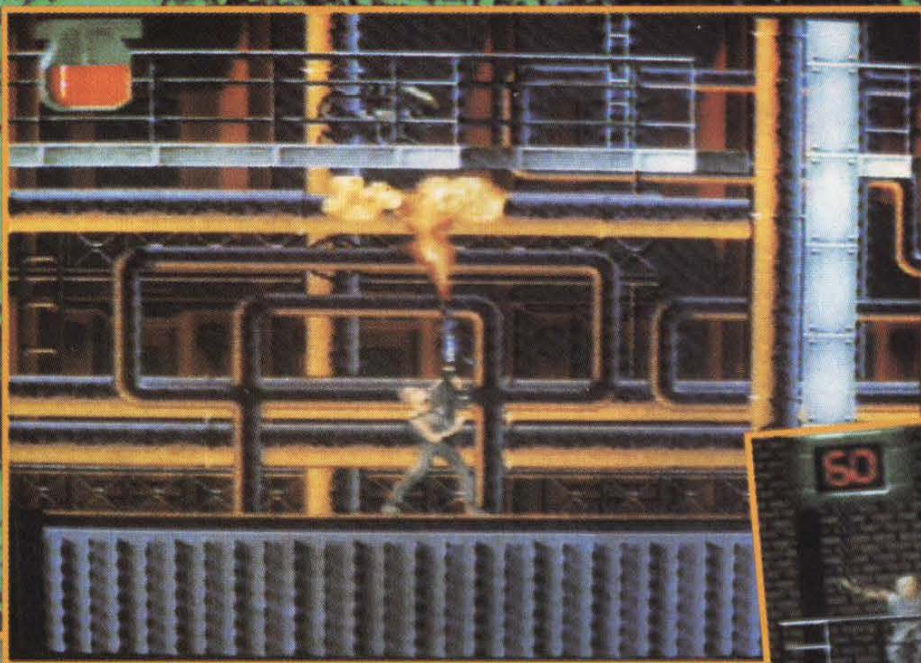
**3 times the suspense. 3 times the danger. 3 times the terror. Quelli più diligenti fra voi si ricorderanno che ne avevo già parlato nell'introduzione alla recensione ad Alien VS. Predator. Per gli altri potrebbe essere una sorpresa: Alien 3 è finalmente disponibile su cartuccia ed è davvero fantastico!**

IMPORT

# ALIEN 3

**COMUNICATO URGENTE**
from: WY corporation to: Fiorina 161 **CODICE ROSSO**

*Presenza di multipla forma vitale aliena confermata su Fiorina 161... Numerosi prigionieri confermati deceduti... Presenza di uova aliene sospettata nelle vicinanze dei generatori di energia... Direttiva principale: non distruggere gli alieni... Prigionieri sacrificabili... Ripetiamo: non distruggere gli alieni... Prigionieri sacrificabili... Nave della corporazione pronta a partire... Tempo stimato di viaggio: 12 ore... Weyland-Yutani Network\end of message*

Voi siete Ripley, un luogotenente di grado C8 della WY Corp. Dopo esser miracolosamente sopravvissuti a uno scontro con le forme di vita aliene, stavate ritornando sulla Terra in ipersonno, a bordo della vostra nave, la Sulaco. Per un misterioso malfunzionamento dei sistemi di sicurezza, il computer della nave ha azionato la sequenza di espulsione, lanciando le capsule criogeniche dell'equipaggio in direzione di Fiorina 161, un vicino pianeta abbandonato nelle remote profondità dello spazio, ora adibito a prigione di massima sicurezza. Vi sveglia-te sul pianeta, accorgendovi di essere l'unica sopravvissuta nell'impatto. L'unica sopravvissuta umana, comunque. Questo perché gli alieni che credevate esservi lasciati dietro, gli incubi viventi che

Per arrivare al terminale devo prima blastare un po' di alieni

Usare il lanciafiamme nella fornace? Ma non fa abbastanza caldo?

Ripley che spara correndo; fantastica

Coraggio amico, che ti salvo io

Quello rosso e grosso lassù è sicuramente uno dei più cattivi

A qualcuno piace caldo

speravate, pregavate di non incontrare mai più, sono lì con voi. E l'orrore che pensavate finito sta cominciando di nuovo: da qualche parte, su Fiorina 161, una regina aliena sta deponendo dozzine, se non centinaia di uova, ma questo è solo il primo dei vostri problemi. Gli alieni si moltiplicano innestandosi all'interno dei corpi umani e crescendo dentro essi, e il bello è che hanno rapito l'intera popolazione del pianeta. Ora dovete riuscire a distruggere gli alieni, fermarli una volta per tutte! Provvisti delle armi più avanzate e della vostra intelligenza, dovrete riuscire a liberare i prigionieri intrappolati e portare a termine con successo le varie missioni che il computer centrale vi affiderà in ogni zona del complesso abitato. E, come se non fosse già abbastanza, tutte le missioni dovranno essere completate prima che la nave della corporazione arrivi e dia agli alieni la possibilità di scappare per infestare altri mondi. Good luck!

Volete sapere una cosa? Mi aspettavo una totale e incondizionatamente pedissequa trasposizione dell'originale per Megadrive; invece le differenze ci sono, e un gioco già valido è stato ulteriormente migliorato, arrivando a essere, sul 16 bit Nintendo, un must per tutti gli appassionati del genere e non. Ho davvero tante cose da dirvi. La prima, la più notevole, è senza dubbio l'atmosfera che pervade tutto il gioco, dal manuale che vi immedesima magistralmente nell'azione, ai colori e all'uso di raffinate tecniche di ombre e luci nello schermo di gioco. Se mai un videogame è riuscito a farmi provare un leggero brivido di ansia, questo è proprio Alien 3. Mentre vagate lungo i tetri corridoi del complesso o percorrete i suoi angusti condotti d'areazione, siete immersi in una penombra opprimente che si fa più calcata fino alla tenebra totale a mano a mano che aumenta la distanza dal vostro sprite. Ma l'entusiasmo sta portandomi a procedere un po' caoticamente. Ripartiamo. Alien 3 è un arcade adventure a scorrimento multidirezionale, in prospettiva laterale, dove il vostro scopo è principalmente quello di sopravvivere completando nel contempo un certo numero di missioni (variabile da 6 a 8) per ogni livello o zona dell'enorme penitenziario in cui vi trovate. Anche se il titolo potrebbe far pensare solo a un tie in dell'ultimo film della saga, Alien 3 è in realtà una vera e propria summa videoludica di tutti e tre i fantastici film dedicati al mostro disegnato da H. R. Giger.

L'ambientazione è quella del terzo lungometraggio, la storia più o meno anche, ma ci sono centinaia di alieni da blastare come nel secondo film e l'azione delle missioni è quella tipicamente incalzante del primo capolavoro cinematografico.

La grafica risulta realizzata con uno stile davvero realistico: gli sfondi sanno di quella semioscurità, di quella muffa tipica dei luoghi dimenticati dal tempo, di quell'umidità, di quella ruggine dei muri metallici di un penitenziario futuristico (fantastico l'effetto della pioggia radioattiva nelle zone di discarica rifiuti). Le animazioni degli sprite sono tutte quante qualcosa di magistrale: a partire dal personaggio di Ripley, che possiede una fluidità di movimenti paragonabile alla migliore versione di Prince of Persia, agli alieni stessi che zampettano con una velocità e un'inesorabilità tale da far accapponare la pelle. Lo sprite principale può eseguire una soddisfacente lista di movimenti: correre, acquattarsi, saltare, riparare attrezzature danneggiate, arrampicarsi, camminare carponi e perfino con le mani, se attaccato a una corda o a una sbarra sospesa orizzontalmente.

La nostra eroina che gioca a Tarzan nella pioggia...

Ohh, un paio di uova bollite, signore?

Ce ne sono proprio dappertutto...

Dove scappi, carino?

Forza che liberiamo ancora un po' di gente

Inoltre sono utilizzati ben 7 e dico sette tasti del joypad (START escluso, of course): con A si attiva il fucile a pompa, con X il lanciagranate, con Y il lanciafiamme (quale magna libidine sentire urlare gli alieniacci mentre arrostiscono) e il saldatore per riparazioni, con LEFT o RIGHT si scrolla attraverso le icone della quantità di munizioni; con SELECT, infine, si attiva/disattiva il motion-tracker, quel famoso radar portatile anti alieno che avrete sicuramente apprezzato nel secondo film della serie.
I commenti musicali sono davvero coinvolgenti ed emozionanti, particolarmente adatti a un film di guerra (in fondo quella contro gli alieni è davvero una guerra), e gli effetti sonori risultano stupendamente digitalizzati (particolarmente degni di menzione lo sparo del mitra e i richiami degli alieni).
L'interazione col gioco non è immediatissima, dato che si tratta di un arcade adventure abbastanza variegato. Se vi aspettate soltanto un blast 'em up cominciate già da ora a cambiar recensione. In Alien 3 dovrete usare gran parte di quella cosa grigio/rosea che vi trovate tra le due orecchie, e questo perché dovrete studiare (mediante la mappa fornitavi dal computer centrale) l'itinerario migliore da compiere per portare a termine ogni missione. Questo perché le vostre munizioni sono limitate, come pure la vostra energia vitale, che diminuirà paurosamente a ogni contatto con le forme aliene. A voi dunque il compito di trovare scorte di munizioni e medicamenti nelle stanze apposite o in alcuni luoghi della prigione, e il sapervene servire durante le missioni nei momenti giusti.
Le missioni sono abbastanza varie, e si possono ricondurre a quattro tipi fondamentali: liberazione di prigionieri, riparazione di particolari installazioni, isolamento di certe zone, distruzione di uova o regine aliene.

Un estensivo ed esaustivo briefing su ogni missione vi attende a ogni terminale

La longevità è ampiamente assicurata da uno smisurato numero di missioni, dalla presenza di comode password fornite alla fine di ogni livello (e cioè ogni sette/otto missioni completate), dal geniale metodo di accesso e completamento delle missioni stesse (e cioè a totale discrezione del giocatore), e dalla presenza di notevoli differenze da livello in livello. A questo proposito non posso fare a meno di segnalare la presenza di nuovi sfondi nei livelli avanzati (come lo spettacolare - parallatticamente parlando- paesaggio esterno, o la fornace), e di un'accuratissima e diversificata rappresentazione delle specie aliene.
Innanzitutto vedrete per la prima volta tutti gli stadi evolutivi del tipo alieno: l'uovo, il tipico "granchietto"che vi si attacca addosso, la larva che striscia, il baby alien che schizza acido, l'alieno in crescita e quello totalmente sviluppato, che riesce ad aderire anche ai soffitti, ed è il tipo (regina esclusa, naturalmente) più letale e pericoloso.
Inoltre, di livello in livello, incontrerete alieni dalle colorazioni leggermente diverse; e questo sta a simboleggiare l'intelligenza e la cattiveria delle generazioni aliene: ogni generazione infatti, dalla grigia alla rosso scura (la più cattiva), ha un suo particolare modo di pensare e di agire e questo, in relazione con un'aggressività sempre crescente, vi causerà non poche difficoltà negli ultimi livelli del gioco.
In definitiva, Alien 3 rappresenta oggettivamente uno dei migliori giochi in assoluto oggi disponibili sul gioiello di mamma Nintendo, e costituisce una produzione americana (una delle poche, a dire il vero) pressoché perfetta. Il "pressoché" sta a identificare quello che, forse, potrei definire l'unico, rilevabile neo del gioco: una soffusa ripetitività globale nell'azione. Ma si tratta di voler a tutti i costi trovare il pelo nell'uovo. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Anche nei condotti dell'areazione non vi lasceranno in pace

E poi ditemi se questo posto non fa venire i brividi...

Si può sparare virtualmente da qualsiasi posizione

## SUPER NES

| | |
|---|---|
| **GRAFICA** + ottimi fondali + eccellenti animazioni | 95 |
| **SONORO** +stupendi commenti musicali +realistici effetti sonori | 94 |
| **GIOCABILITÀ** +davvero coinvolgente | 95 |
| **LONGEVITÀ** +duraturo e appassionante | 93 |
| **ACCLAIM** | 95 |

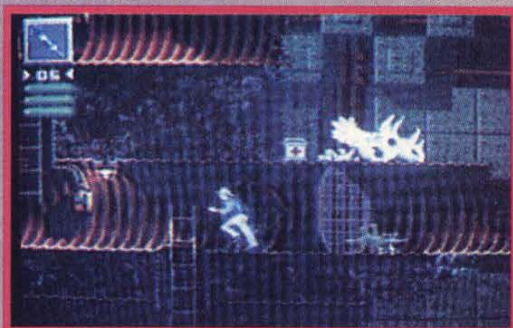
Foto di famiglia...

# JURASSI

87

500

| GIOCATORI | 1 |
| --- | --- |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

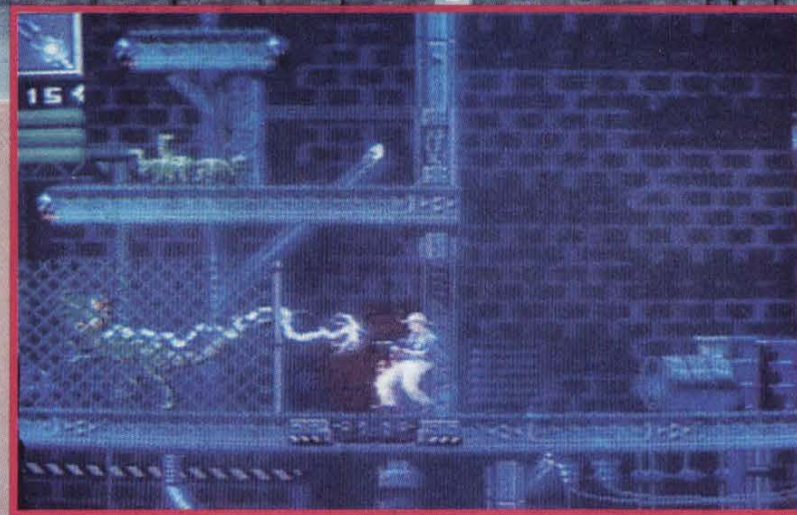
**Pensate se improvvisamente la Terra venisse di nuovo popolata dai giganteschi lucertoloni del Giurassico (i dinosauri, per chi non lo sapesse). Bestie di svariate tonnellate di peso che decidono di assaggiare gli uomini per vedere che gusto hanno... non penso che mi divertirei molto!**

Per milioni di anni sono stati i signori incontrastati del nostro pianeta. Alcuni giganteschi ed erbivori, altri feroci e carnivori, alcuni abituati a vivere nelle profondità dell'acqua, altri persino capaci di volare. I dinosauri costituiscono da sempre un elemento di grande richiamo e interesse per il genere umano. Terribilmente simili ai draghi delle più grandi leggende, sembravano davvero destinati a diventare i signori incontrastati della Terra, a evolversi fino a raggiungere un grado di intelligenza persino superiore a quella umana. Ma qualcosa è andato storto, un avvenimento di proporzioni planetarie, capace di spazzare via un'intera razza nel giro di pochissimo tempo. Anche la loro sparizione costituisce un punto di grande interesse per gli scienziati di tutto il mondo: dopo aver dominato così a lungo, i dinosauri sono semplicemente morti, tutti nel giro di pochissimo (si parla in termini relativi!) tempo. Alcuni avanzano l'ipotesi di un grosso meteorite che, colpendo la Terra, ha provocato una repentina glaciazione della superficie, e questa è una delle teorie più accreditate. Secondo altri si è semplicemente trattato del sopravvento dei mammiferi, che per nutrirsi sottraevano le uova ai giganteschi rettili. Le ipotesi sono comunque numerose, tutte più o meno sensate, ma nessuna ancora certa. In tempi molto più recenti, all'indagine sulla vita e la morte dei dinosauri si è andato affiancando anche un nuovo ramo di ricerca: la possibilità di riportare in vita i dinosauri. In realtà questo tema appartiene più alla cultura cinematografica che non a quella scientifica, ma sta di fatto che le moderne tecnologie rendono una simile ipotesi non totalmente assurda e folle. Proprio questo è il tema del celebre film Jurassic Park, ultima fatica del grande Spielberg, dove un geniale scienziato riesce a riportare in vita

Dagli al Velociraptor! Un paio di bombe e via

Andando in ascensore si hanno belle visioni...

Scappando per le tubature dell'isola

aUna bella scarica di volt calmerà il nostro amico

IC PARK™

Cosa ci fa un dinosauro in libertà in un museo?

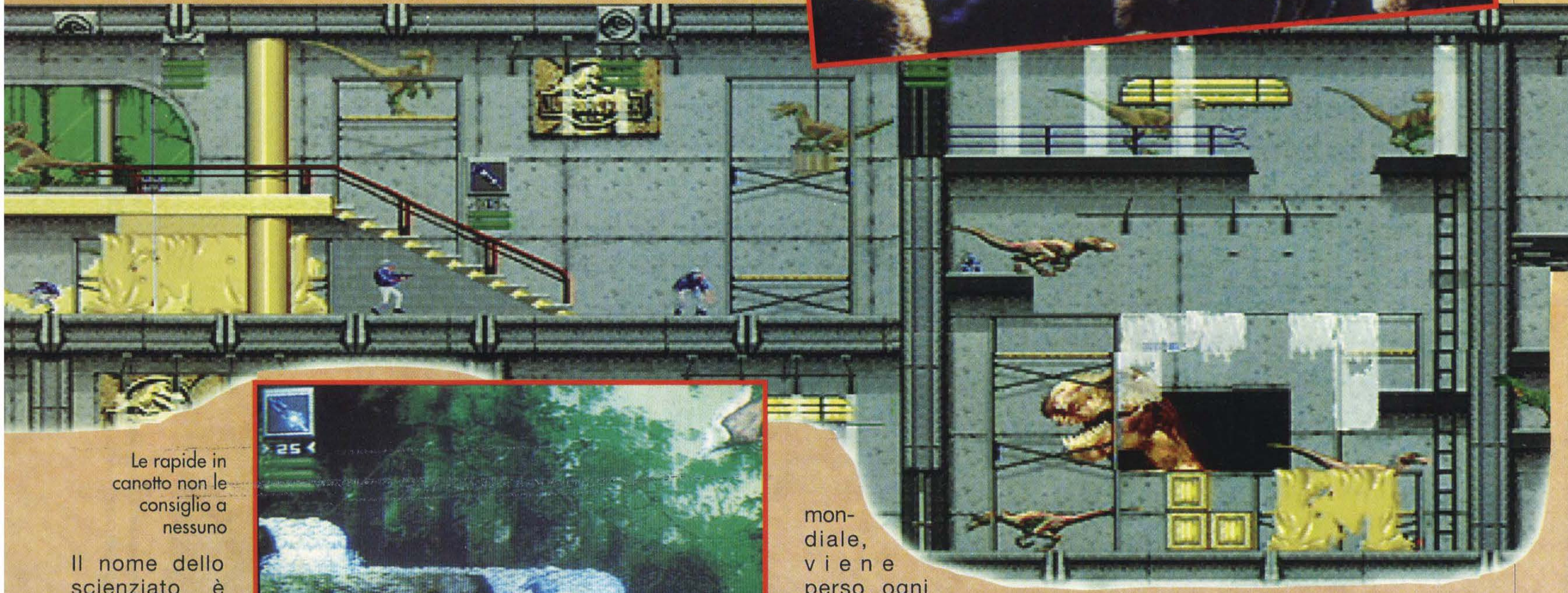
E adesso che ho rotto la jeep che faccio?

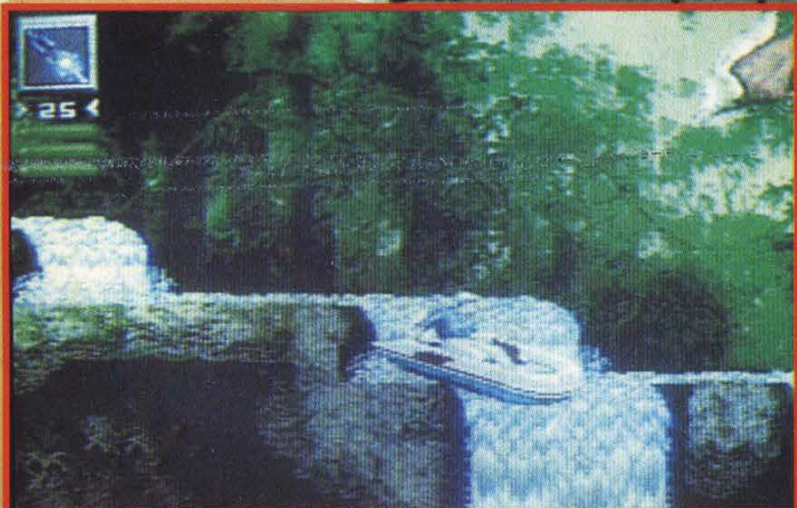
studio, si è reso conto dell'impossibilità di replicare il DNA dei dinosauri partendo dai loro resti (si tratta della tecnica della clonazione, attualmente già sviluppata, grazie alla quale si può riprodurre un essere vivente grazie al suo codice genetico), e ha quindi intrapreso una nuova via: cercare di identificare il DNA dei giganti del Giurassico partendo dai resti di sangue presenti in alcuni esemplari di zanzaroni preistorici, perfettamente conservati all'interno di alcune rocce d'ambra. Inutile dire che l'esperimento ha successo...

gli antichi giganti del Giurassico (il film, tratto da un romanzo del bravissimo Michael Crichton, verrà proiettato in Italia proprio questo mese).

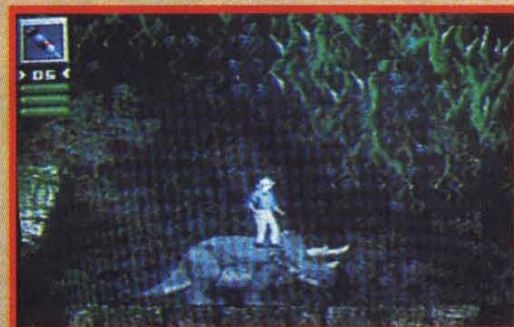
strando i risultati dei propri esperimenti a un gruppo di studiosi di fama

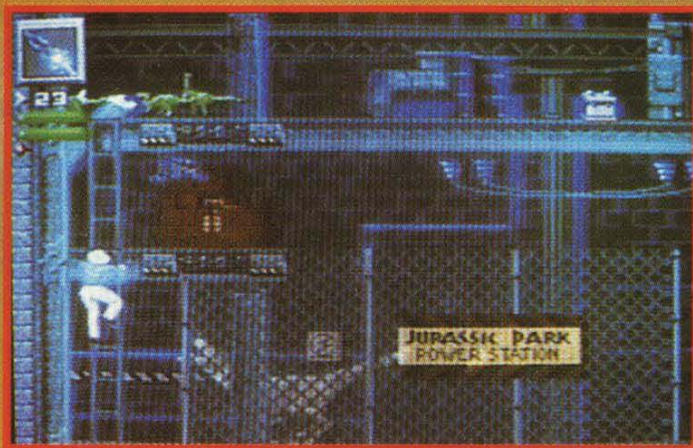
E con un agile balzo ci salviamo il fondoschiena

Attento! Non vorrai mica cadere

Le rapide in canotto non le consiglio a nessuno

Il nome dello scienziato è John Hammond, eccentrico e ricchissimo studioso che ha deciso di condurre i propri esperimenti - rigorosamente tenuti segreti al mondo intero - all'interno di un'isola di sua proprietà, il parco del Giurassico, appunto. Hammond, dopo anni di

Inutile dire anche che, se tutto fosse finito bene, non sarebbe stato possibile scrivere un romanzo e girare un film! Proprio mentre il geniale scienziato sta finalmente mondiale, viene perso ogni controllo dei giganteschi dinosauri che, nel giro di pochissimo tempo, tornano a essere le micidiali macchine di morte che erano in vita.

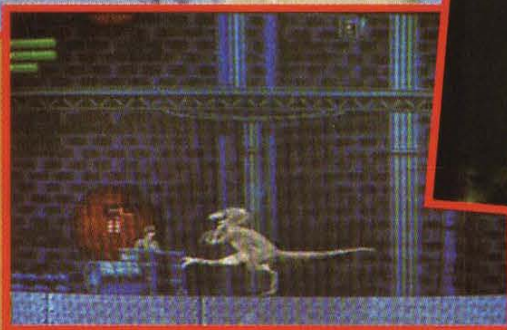
Il gioco riprende esattamente la trama del film e, ovviamente, spetta a voi fermare i terribili lucertoloni scatenati. Non si tratta di un compito facile, ma fortunatamente avete a vostra disposizione un discreto ar-

A proposito di montare sui triceratopi...

Vediamo se riusciamo a combinare qualcosa nella centrale elettrica

# JURASSIC PARK

mamentario con il quale potrete difendervi: proiettili carichi di sonnifero (che, comunque, contro le bestie più grandi si rivelano di scarsa utilità), una pistola a energia capace di paralizzare il sistema nervoso e persino delle bombe da usare quando le cose si mettono veramente male. L'avventura ha inizio all'interno di un'intricata giungla, realizzata da Hammond per riprodurre l'habitat del Giurassico: si tratta di un ambiente ostile già di per se, e la presenza di dinosauri arrabbiati non facilita di certo le cose! Fortunatamente non tutti gli squamosi bestioni hanno predisposizioni ostili nei confronti dell'uomo, e alcuni potranno persino tornarvi utili.

Ma chi gliel'ha aperta la porta, a questo qui!

Il gioco, riprendendo le atmosfere e la trama del film, presenta notevoli somiglianze con tutti quei titoli ispirati a Prince of Persia: si salta da una piattaforma all'altra, evitando trappole e nemici, ci si arrampica, si raccolgono oggetti sparsi un po' dappertutto e si combatte. L'impressione che si ha giocandoci è però che i programmatori abbiano dovuto fare i conti con dei tempi realizzazione estremamente brevi, e che Jurassic Park sia stato completato molto velocemente. La grafica è veramente buona, con fondali dettagliati e spesso molto evocativi, il personaggio principale è ben realizzato e, soprattutto, i dinosauri sono magnifici. Anche le routine di movimento non sono niente male, in particolare per quanto riguarda i lucertoloni e alcune azioni del nostro eroe (ad esempio arrampicarsi e sparare), ma in talune situazioni si nota la mancanza di un numero sufficiente di frame per lo sprite principale. Passando alla giocabilità, le cose si mantengono su di uno standard decisamente alto. Imparare a muovere il personaggio non è assolutamente difficile - anche se capita spesso di far partire un colpo per sbaglio, soprattutto durante le situazioni più frenetiche - e lo sviluppo del gioco si rivela fluido e lineare. Gli elementi adventure non mancano, anche se l'attenzione è stata focalizzata maggiormente sul carattere arcade, e vi si assicuro che non ci si riduce affatto a una squallida serie di combattimenti con i dinosauri, anzi... se potete lasciateli proprio perdere! La difficoltà è ben equilibrata, e questo, insieme a una discreta complessità della trama, garantisce divertimento per un bel po' di tempo.

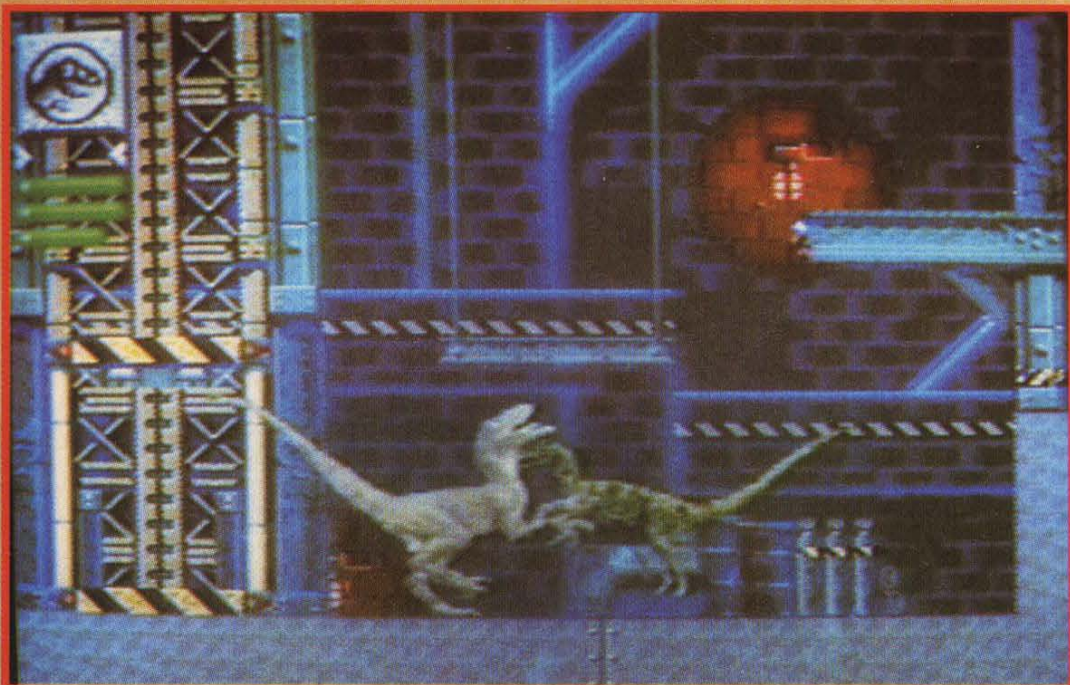
Purtroppo Jurassic Park ha anche una nota dolente, che di sicuro non passerà inosservata a chiunque abbia una pur minima conoscenza dei dinosauri: se questi sono infatti stati ricreati perfettamente dal punto di vista grafico, non si può dire lo stesso per quanto riguarda i loro "usi e costumi": può infatti capitare che un tranquillo dinosauro da una tonnellata si tuffi dall'alto contro il nostro eroe, sferrandogli un micidiale calcio volante!?! Oppure si può tranquillamente camminare sopra a un piccolo Triceratopo, senza che questo dica niente: va bene che era un erbivoro, ma il numero di protuberanze ossee, che gli spuntano da tutte le parti, fanno presupporre che non si facesse calpestare dal primo venuto senza dire assolutamente niente...

E' inutile nascondersi nel bidone, ormai mi ha visto

aOcchio allo pterodattilo! O era uno pterodonte?

Non fatelo mai coi fili dell'alta tensione

In definitiva, è abbastanza difficile dare un giudizio che possa essere valido per tutti: se siete disposti a chiudere un occhio sulle bizzarre abitudini dei dinosauri e su alcune animazioni dello sprite principale piuttosto brutte, Jurassic Park è un ottimo gioco, altrimenti cercate qualcosa di diverso!

Andrea Fattori

Ma dai, anche fra noi dinosauri ci facciamo del male?

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ ottimi fondali e dinosauri<br>- alcune animazioni davvero brutte | 86 |
| SONORO<br>+ abbastanza d'effetto | 80 |
| GIOCABILITÀ<br>+ niente di troppo complicato<br>- a volte un po' lento | 86 |
| LONGEVITÀ<br>+ abbastanza vario<br>+ viene voglia di finirlo | 90 |
| SEGA | 87 |

# STRIDER II

500

80

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 2 |

Sembra un interceptor della vecchissima serie SF Shado

**Perché i buoni sono sempre così pochi e soli, mentre i cattivi abbondano ovunque? Vi siete mai accorti che gli eroi sono essenzialmente uomini privi di amicizie, con i genitori massacrati da qualche orrido mostro? A questo punto, perché non diamo più spazio ai giochi dove si interpretano i cattivi?**

Balzellon balzelloni a testa in giù...

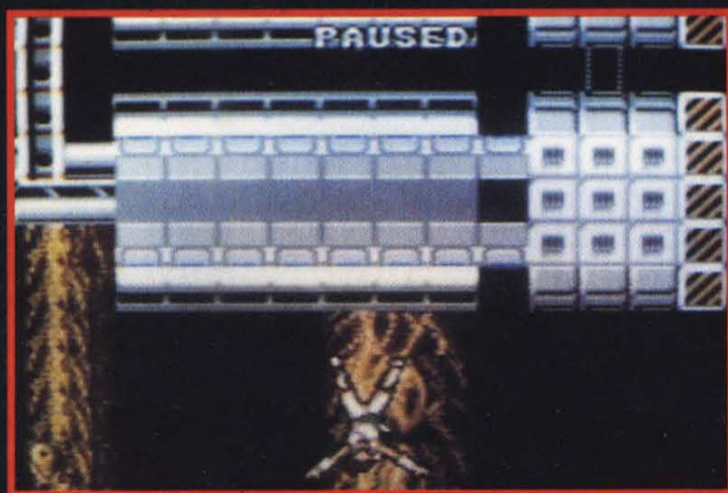
La risposta è perché noi, nel profondo del cuore, siamo buoni e puri, con un piccolo eroe nascosto da qualche parte all'interno del corpo. O forse, più probabilmente, perché i giochi con personaggi cattivi vengono considerati diseducativi e non vendono abbastanza. Bah. In ogni caso Strider è l'eroe di turno, un eroe ovviamente solo e odiato da tutti, pieno di nemici cattivissimi e superarmati da affrontare. L'ambientazione, come potranno ricordare coloro che hanno letto l'ultimo numero di CM e che non sono ancora caduti vittime dell'arteriosclerosi galoppata (come è successo con me), è quella di una Terra del futuro, totalmente dominata da eserciti di androidi e cyborg. La situazione non è certo delle più rosee, gli uomini superstiti (servono da nutrimento ai cyborg, non mi chiedete per quale strano motivo) sono ridotti allo stato di larve semi-pensanti, e il nostro protagonista è, al solito, l'unica speranza del mondo. Ovviamente l'impresa è disperata, i cattivi sono cattivi sul serio, le armi a disposizione sono poche e tutti vogliono Strider bello defunto, possibilmente sotterrato in fondo alla più profonda fossa oceanica.
Oltre al solito lenzuolone che spaccia per una spada, Strider dispone anche di un incredibile quantità di shuriken da lanciare ai nemici. Non che questo significhi un gran che, quando i nemici in questione sono totalmente avvolti da pesanti armature e dispongono di armi sofisticatissime che fanno un dolore assurdo. Per fermare il male che infesta il mondo è necessario bloccare il capo dei cyborg, Lucifero, ma questi - come nelle migliori tradizioni videoludiche - sta rintanato nell'ultimo livello del gioco (come facciano sempre i cattivi a sapere quale sarà l'ultimo quadro visitato dall'eroe è un vero mistero!!!).
A livello grafica Strider II si presenta bene, soprattutto se tenete in considerazione il fatto che è praticamente identico alla versione per Mega Drive. Ci sono comunque alcune eccezioni (già presenti sulla sopracitata console), ad esempio quando il nostro compie allucinanti capriole rotanti inamidate sferrando colpi di lenzuolo, ma facciamo finta di niente. I vari livelli sono sufficientemente brevi e diversi tra loro, in modo tale che il giocatore non debba perdere le ore all'interno di una stessa ambientazione. La parte migliore della grafica è comunque costituita dagli sprite avversari, con un particolare riferimento ai mezzi meccanici e ai droidi corazzati. Giocabilità e longevità procedono di pari passo, alternando momenti discretamente veloci e divertenti a situazioni davvero frustranti o, quantomeno, monotone. Un gioco discreto, in bilico tra la linea che separa il bello dal brutto, privo di un particolare spessore ma neppure tanto orrendo da dover essere evitato come la peste. Personalmente mi ci sono divertito abbastanza nelle prime partite, ma mi sono annoiato a lungo andare: se ne avete la possibilità, provatelo prima di acquistarlo.

Andrea Fattori

E' come salgo sempre fino a casa mia

Caliamoci velocemente per la corda...

Cavoli, questi droni, sempre tra le scatole

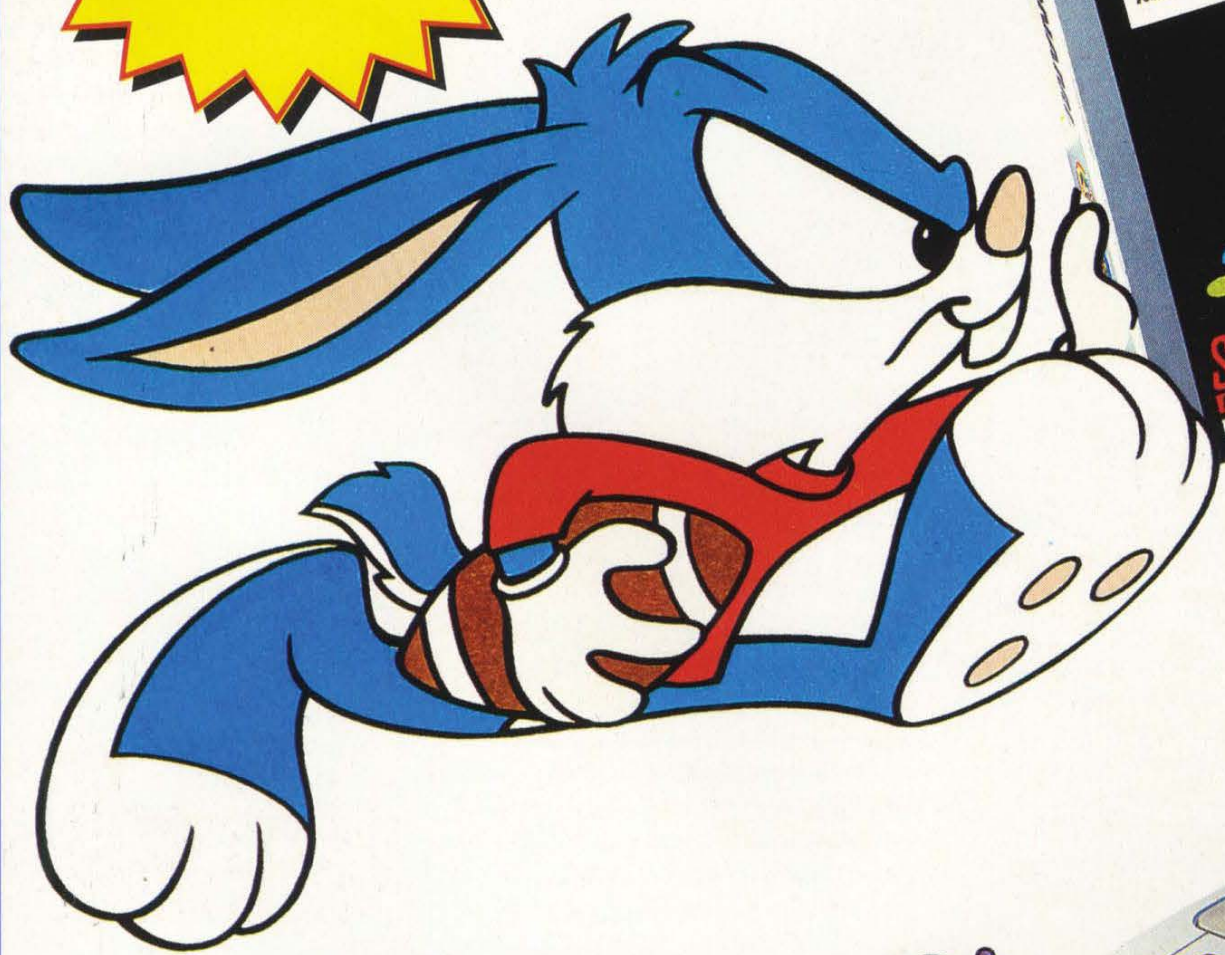
Vieni qui, bello, eccoti la pappa

| MASTER SYSTEM | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ buoni sprite e fondali vari<br>- sprite principale discutibile | 78 |
| **SONORO**<br>- musichetta stridente<br>- effetti sonori piuttosto brutti | 75 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ divertente agli inizi<br>+ discrete situazioni puzzle | 82 |
| **LONGEVITÀ**<br>+ livelli vari e diversi<br>- noioso alla lunga | 80 |
| **SEGA** | 80 |

# TINY TOON

*Un cartone animato come non hai mai visto, un game come non hai mai fatto.*

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

UN VIAGGIO LUNGO COME LE ORECCHIE DI BUSTER BUNNY IN COMPAGNIA DI TUTTI I NIPOTINI DEGLI EROI WARNER BROS. A TE IL COMPITO DI AIUTARE IL PICCOLO BUNNY E I SUOI PAZZI AMICI A SUPERARE STRAORDINARI LIVELLI RICCHI DI INCONTRI E SORPRESE.

**DISPONIBILE ANCHE SU NES E GAME BOY!**

- 6 LIVELLI DI GIOCO CON MONDI DIFFERENTI
- 5 EXTRA-GAMES INSERITI TRA I LIVELLI
- GRAFICA E COLONNA SONORA DA AUTENTICO CARTOON
- SALVATAGGIO DEL GIOCO CON PASSWORD

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

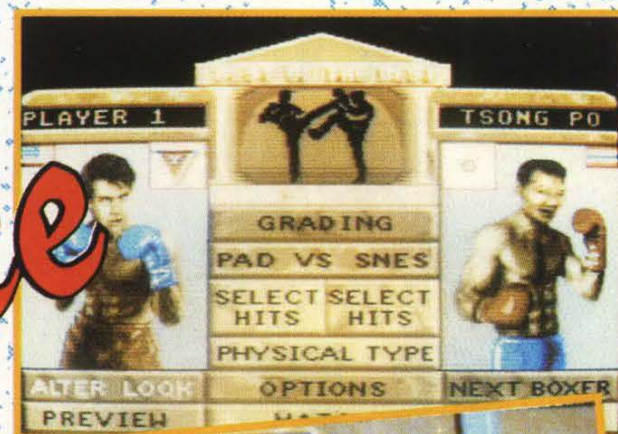
GiG nel paese delle meraviglie

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARMANDO TESTA SPA

# BEST OF THE BEST Karate CHAMPIONSHIP

85
SUPER NES

90
GAME BOY

| GIOCATORI | 1 - 2 |
|---|---|
| LIVELLI | 15 avversari |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | - |

**Chiudete gli occhi. Ehi, scherzavo, riapriteli, se no come fate a leggere l'articolo? Volevo dire: fate finta di chiudere gli occhi... Ecco, così... Ora continuate pure a leggere...**

Buio. Poi una luce accecante, e un rumore assordante. Il cuore comincia a batterti forte. Ti copri il volto con un guantone, per proteggerti dai riflettori, intanto continui a camminare, in mezzo alla folla che urla. Sei diretto verso quel quadrato lì in mezzo, e lì ti aspetta l'uomo che dovrai battere. Tu e lui. Tu e lui. Non deve esistere nient'altro. Non esiste nient'altro. Lo butterai giù e la farai finita. Sì, lo butterai giù e vincerai l'incontro; lo vuoi e lo farai. Sollevi una corda ed entri nel ring. Lo vedi meglio, adesso. Anche lui ti sta guardando. Il tuo cuore non vuole saperne di calmare il suo battito. Poi un tizio dice qualcosa a un microfono, e l'arbitro sbologna la solita tiritera. Sta per cominciare, lo sai. E lui continua a guardarti. Il tuo mister ti parla, ma lo senti con un orecchio soltanto; per un brevissimo istante la tua mente corre alla tua ragazza: sai che è lì e che ti sta guardando. Ritrovi subito la tua concentrazione; ti basta guardare lui. Vi avvicinate l'uno all'altro, e improvvisamente ti senti inspiegabilmente calmo, pronto. Suona la campanella e poi non pensi più a nulla.

I più preparati fra di voi avranno sicuramente già strizzato l'occhiolino vedendo le foto e riconoscendovi nientepopodimeno che il "Panza Kickboxing" per Amiga. Ma allora perché qui lo chiamano Championship Karate? Perché non se ne intendono, ecco perché. Come fai a non notare la differenza tra un karateka e un kickboxer? Lamenti e biasimi a parte, devo confessare che ci sono un bel po' di mosse in questo giochillo, e tutte realizzate con impareggiabile fluidità di animazioni. Il fatto è che, quando le animazioni risultano così fluide (pare che queste siano addirittura state digitalizzate e poi opportunamente ritoccate) solitamente non sono veloci abbastanza, e non rispondono neanche prontamente ai comandi del fido joypad.

Beh, mi piange il cuore (come tifoso di questa impareggiabile disciplina) ad ammetterlo, ma da questo punto di vista Best of the Best non fa alcuna eccezione. Il risultato grafico è praticamente il medesimo di quel WWF Wrestling che recensii una congrua quantità di numeri fa. Ma come la lentezza di sincronizzazione joypad/esecuzione mosse è stata superata nella seconda versione di WWF (quella a 16 mega che conto di recensire al più presto), così questo difettuccio poteva essere evitato anche in Best of the Best. In ogni caso, una volta fatto opportunamente il callo, il gioco risulta godibile ed adeguatamente intrippante (e come non potrebbe esserlo? E' una simulazione del mio sport preferito!), e le varie opzioni di allenamento e definizione del pugile risultano ben pensate e propedeuticamente costruttive per l'azione di gioco.

Piermarco Rosa

Lo schermo delle opzioni su Super Nintendo

La sessione d'allenamento su Super Nintendo

Chiappati 'sto calcione sul mento

E quello del Game Boy

Dovreste vedere come sono animati i personaggini...

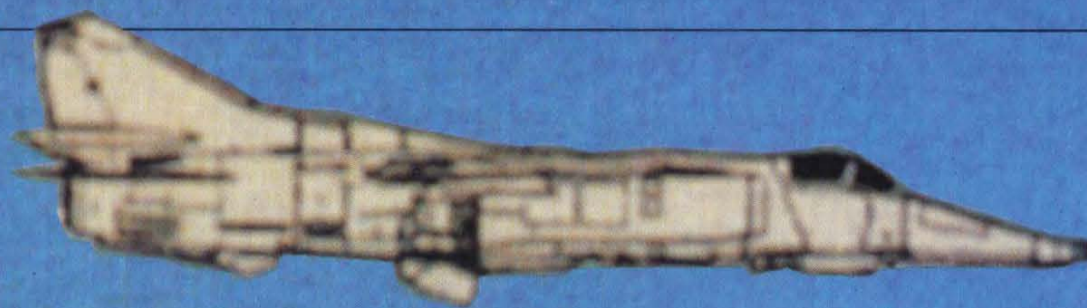
## ALEX

Una parola a proposito della versione Game Boy del gioco: le osservazioni fatte da Piermarco per quanto riguarda velocità e risposta ai comandi delle digitalizzazioni dei combattenti non valgono assolutamente per il portatile Nintendo; il gioco è decisamente veloce e coinvolgente, e tra le opzioni implementate (molte di meno di quelle per SNintendo, scartate a favore della giocabilità) ci sono la possibilità di scegliere i colpi (non uno per uno come su SNintendo ma tra otto differenti combinazioni), di salvare la partita, conservando così le nuove caratteristiche (cambiano a ogni incontro) e le medaglie del vostro picchiatore preferito e di allenarsi, potendo così modificare ulteriormente le capacità del vostro kick boxer. Veramente buono.

| SUPER NES | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+molto colorata<br>+animazioni fluide | 90 |
| SONORO<br>+effetti carini<br>-nient'altro | 82 |
| GIOCABILITÀ<br>+bel kick boxing<br>-risponde lentamente | 81 |
| LONGEVITÀ<br>+giocherete fino a finirlo<br>-una volta sarete bravi | 84 |
| LORICIEL/BANDAI | 85 |

| GAME BOY | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ottime animazioni | 90 |
| SONORO<br>+effetti carini<br>+anche la musichetta lo è | 84 |
| GIOCABILITÀ<br>+risponde meglio del SNint.<br>+bel kick boxing | 93 |
| LONGEVITÀ<br>+lo finirete<br>+imparerete presto | 89 |
| LORICIEL/BANDAI | 90 |

85

GIOCATORI 1
LIVELLI 4 missioni x livello
LIVELLI DI DIFFICOLTA' 1

# ULTIMATE AIR COMBAT

**Bene ragazzi, cosa ci puppiamo questo mese per il nostro NES? Un bel simulatore di volo bellico? E vada per questo "fight-flight"...**

Ed eccomi qui, dopo le vacanze estive (vi siete divertiti, vero birbaccioni/e?), con questa cartuccia tra le mani, pronto a descrivervi per filo e per segno UAC e per dirvi che ne penso. Cominciamo con una breve introduzione: voi dovrete impersonare un impavido aviere, il barone Viola, che ha il compito di sabotare le postazioni militari di un famigerato mafioso, Peppuzzo u Petruliere. Ma perché il barone Viola deve compiere un'azione così devastante? Semplice: Peppuzzo voleva conquistare il potere dell'emirato di Petrolistan, regione assai ricca di giacimenti petroliferi; mentre l'aviazione del Metanistan, un paese confinante con mire espansionistiche, aveva assoldato il barone Viola per scombussolare i piani del potente "uomo d'affari" e impadronirsi a sua volta del piccolo ma ricchissimo emirato (l'ha detto il Telegiornale...). E ora tocca a voi, il destino del Petrolistan è nelle vostre mani: finirà nelle grinfie di uno spietato malvivente, pure latitante, o verrà annesso a una nazione "amica"? Tutto dipende dalle vostre capacità di "combattenti dei cieli": dovrete affrontare un sacco di nemici pericolosi e agguerritissimi, che non vi daranno respiro...

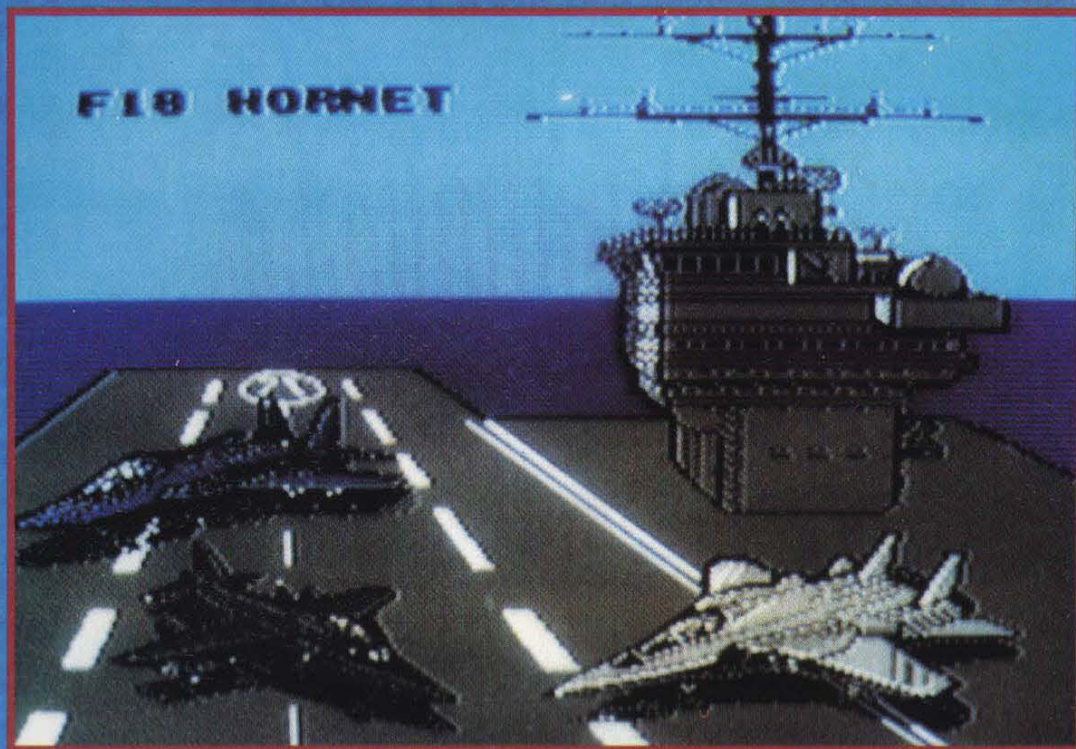
All'inizio del gioco potrete scegliere la missione da portare a compimento (ce ne sono quattro

Una missione notturna può riservare sorprese

Un bel dogfight. Notate come sono dettagliati gli avversari

F-18 in missione contro un paio di navi

Ecco il close up delle missioni di bombardamento

Vediamo... Che aereo prendo, oggi?

per ogni livello), ma ricordatevi che prima o poi dovrete affrontarle tutte. Per volare vi servirà pure un aereo... e quindi 'mo vi si chiede di pigghiarve il vostro: volete un F-14 Tomcat (mamma che bello...)? Un F-18 Hornet? Oppure un AV-8 Harrier? La vostra aviazione vi consente di prendere in prestito uno di questi fantastici gioielli dell'ultima tecnologia aeronautica. Il Tomcat è l'aviogetto più adatto agli scontri "aria-aria",

Il vostro scienziato scopriarmi personale

cioè tra aerei: è molto maneggevole e il suo armamento è particolarmente adatto a questo tipo di duelli (avete presente l'aereo "pilotato" (mica vero) da Tom Cruise & soci in "Top Gun"? Bravi, proprio quello...). L'Hornet è invece il più veloce dei tre e vi garantisce una rapida fuga in caso di emergenza. L'Harrier è un tipo di aereo... diciamo... "strano": i suoi motori gli permettono di decollare come un elicottero, cioè verticalmente, e di viaggiare come un caccia normale; inoltre la sua massiccia struttura e la capacità di portare un gran numero di armi lo rendono uno dei più adatti negli attacchi alle postazioni militari di terra. Sinceramente io preferisco proprio l'Harrier, a causa dell'amore che nutrivo già in tenera età per questo modello, perché riesce a essere molto pericoloso, incisivo e funzionale nonostante le sue piccole dimensioni.

Sfondiamo un paio di hangar con l'F-14

L'Harrier in missione di bombardamento lungo il fiume

Una volta scelto cosa volete fare e cosa volete pilotare, dovrete armare l'aviogetto come pare a voi (se siete pigri ci penserà il NES a farlo.). Prima di ogni missione un "simpatico" generale di corpo d'armata con incarichi speciali vi illustrerà gli obiettivi e vi darà preziosi ragguagli. E parliamo quindi delle missioni: ognuna di esse ä divisa in due parti, il duello in aria e il bombardamento sui vostri obiettivi; logicamente prima di passare a bombardare dovrete aver distrutto tutti i caccia di Peppuzzo (Picciotto, pecché stai sobillando totti questi bravi giovinotti contro di me? ndPeppuzzo). Durante la prima fase vedrete dall'interno della cabina di pilotaggio del vostro aereo il paesaggio celeste e terrestre con tanto di nemici che si danneranno per abbattervi e per restarvi alle calcagna, fino a quando non li blasterete a dovere. Mentre nella seconda fase lo schema di gioco cambierà (sembra quello di Desert Strike per SNES) e potrete ammirare il vostro aereo bombardare tutto ciò che incontra con una visuale in prospettiva!

Facciamo la spesa

Che dirvi sulla realizzazione di UAC? Graficamente non ä male: sprite disegnati discretamente, aggiornamento del video abbastanza veloce, il combattimento in volo ä sui livelli di F-15 Strike Eagle; il sonoro questa volta ä superiore alla media grazie ad alcune esclamazioni digitalizzate che un indefinito personaggio (penso l'omino della torre di controllo della vostra portaerei) utilizza durante il vostro volo. Per quanto riguarda la giocabilità, la prima serie di missioni si portano a termine con successo in breve tempo, mentre le successive vi daranno un sacco di problemi; secondo me lo sbalzo di

Gli sono in coda: è bell'e spacciato

Un paio di missioncine da scegliere...

difficoltà ä un po' troppo consistente, ma il problema ä solo questo.

Un' ultima cosa: voglio ringraziare vivamente la mia cara Cri per il notevole aiuto che mi ha dato nello stilare questa recensione. Au revoir mes amis!!!

Giancarlo "JACK" Albertinazzi

| NES | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ sprite carini<br>+ mai troppo confusa | 85 |
| SONORO<br>+ superiore alla media | 88 |
| GIOCABILITÀ<br>- troppa differenza difficoltà tra livelli | 84 |
| LONGEVITÀ<br>+ longevità discreta | 79 |
| ACTIVISION | 85 |

# NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

## ORDINA SUBITO
## 02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

### OFFERTE del MESE

| | | |
|---|---|---|
| 007 JAMES BOND (USA) | L. | 69.000 |
| ALIEN STORM | L. | 49.000 |
| ALTERED BEAST | L. | 39.000 |
| AQUATIC GAMES | L. | 59.000 |
| ARCH RIVALS (BASKET) | L. | 59.000 |
| BACK TO THE FUTURE | L. | 69.000 |
| BATMAN | L. | 59.000 |
| BATTLE GOLFER (GOLF) | L. | 39.000 |
| BATTLE MANIA | L. | 39.000 |
| BLOCK OUT | L. | 29.000 |
| BONANZA BROS | L. | 49.000 |
| BUCK ROGERS | L. | 59.000 |
| CASTLE OF ILLUSION | L. | 59.000 |
| CENTURION | L. | 69.000 |
| CERNOBYL | L. | 39.000 |
| CHAMPIONSHIP PRO AM | L. | 69.000 |
| COLOMUS | L. | 49.000 |
| CRACK DOWN | L. | 29.000 |
| CRING | L. | 49.000 |
| CURSE | L. | 49.000 |
| CYBERBALL | L. | 49.000 |
| CYBORG JUSTICE | L. | 69.000 |
| DHANA | L. | 39.000 |
| DARIUS II | L. | 49.000 |
| DARK CASTLE | L. | 69.000 |
| DARWIN 4091 | L. | 29.000 |
| DICK TRACY | L. | 59.000 |
| DRAGONS FURY | L. | 69.000 |
| EA HOCKEY | L. | 49.000 |
| EL VIENTO | L. | 59.000 |
| ESWAT | L. | 49.000 |
| F-Z AXIS | L. | 39.000 |
| F1 GRAND PRIX | L. | 69.000 |
| FAERY TALE | L. | 59.000 |
| FANTASIA | L. | 59.000 |
| FATAL LABTRINTH | L. | 69.000 |
| FATAL REWIND | L. | 49.000 |
| G-LOC | L. | 59.000 |
| GALAXI FORCE II | L. | 49.000 |
| GOLDEN AXE | L. | 49.000 |
| GOLDEN AXE II | L. | 69.000 |
| GOODS | L. | 59.000 |
| GRANADA | L. | 39.000 |
| GREENDOG | L. | 59.000 |
| HEAVY UNITTT | L. | 39.000 |
| HELLFIRE | L. | 39.000 |
| HOME ALONE | L. | 89.000 |
| IMMORTAL | L. | 69.000 |
| JAMES POND II | L. | 49.000 |
| JEWEL MASTER | L. | 39.000 |
| JOE MONTANAII | L. | 59.000 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL | L. | 49.000 |
| JORDAN VS BIRD | L. | 69.000 |
| KID CHAMALEON | L. | 49.000 |
| KING BOUNTTY | L. | 49.000 |
| LEYNOS | L. | 29.000 |
| MARIO LEMIEUX HOCKEY | L. | 69.000 |
| MARVEL LAND | L. | 69.000 |
| MEGAPANEL | L. | 49.000 |
| MERCS | L. | 39.000 |
| MERCS II | L. | 39.000 |
| MIDNIGHTT RESISTANCE | L. | 49.000 |
| MS. PACMAN | L. | 59.000 |
| MYSTIC DEFENDER | L. | 59.000 |
| OUT RUN | L. | 69.000 |
| PAPERBOY | L. | 69.000 |
| PHELIOS | L. | 39.000 |
| QIX | L. | 69.000 |
| RAIDEN TRAD | L. | 39.000 |
| RAINBOW ISLAND | L. | 69.000 |
| RAMBO III | L. | 59.000 |
| RENT A HERO | L. | 29.000 |
| REVENGE OF SHINOBI | L. | 59.000 |
| ROAD RUSH | L. | 49.000 |
| ROGER C. BASEBALL | L. | 69.000 |
| SAINT SWORD | L. | 39.000 |
| SD VARIS | L. | 39.000 |
| SHADOW DANCER | L. | 59.000 |
| SHADOW THE BEAST | L. | 59.000 |
| SLIME WORLD | L. | 69.000 |
| SOL-FEACE | L. | 69.000 |
| SONIC | L. | 39.000 |
| SONIC II | L. | 69.000 |
| SPACE COMOLA | L. | 59.000 |
| SPIDER MAN | L. | 49.000 |
| SPLATTER HOUSE II | L. | 69.000 |
| STEEL EMPIRE | L. | 39.000 |
| STORMLORD | L. | 39.000 |
| STREET OF RAGE | L. | 69.000 |
| STREET SMART | L. | 69.000 |
| SUPER AIR WOLF | L. | 69.000 |
| SUPER FANTASY ZONE | L. | 69.000 |
| SUPER HANG-ON | L. | 69.000 |
| SUPER L. BASEBALL | L. | 49.000 |
| SUPER MONACO GP | L. | 49.000 |
| SUPER REAL BASKET | L. | 49.000 |
| SUPER SHINOBI | L. | 59.000 |
| SUPER SMASH TV | L. | 49.000 |
| SUPER THUNDERBLADE | L. | 59.000 |
| SWORD OF SODAN | L. | 39.000 |
| SWORD OF VERMILION | L. | 39.000 |
| TALE SPIN | L. | 69.000 |
| TASK FORCE HARRIER | L. | 49.000 |
| TECNOCOP | L. | 69.000 |
| TERMINATOR | L. | 69.000 |
| TETRIS | L. | 49.000 |
| TIGER | L. | 29.000 |
| TOM JAM E EARL | L. | 29.000 |
| TORA TTORA TTORA | L. | 39.000 |
| TRASIA | L. | 49.000 |
| TRUXTON | L. | 49.000 |
| TURBO OUTRUN | L. | 59.000 |
| TURRICAN | L. | 49.000 |
| TWIN HAWK | L. | 59.000 |
| TWINKY TALE | L. | 49.000 |
| UNDEADLINE | L. | 29.000 |
| VALIS III | L. | 69.000 |
| VERITEX | L. | 39.000 |
| VOLFIELD | L. | 29.000 |
| WORP SPEED | L. | 69.000 |
| WHIP RUSH | L. | 39.000 |
| WONDERBOY III | L. | 39.000 |
| WONDERBOY V | L. | 39.000 |
| WORDNER | L. | 29.000 |
| WRESTLE WRESTLER | L. | 49.000 |
| XRD | L. | 39.000 |
| ZERO WING | L. | 39.000 |

### GIOCHI SEGA MEGADRIVE

| | | |
|---|---|---|
| ABRAMS BATTLE TANK | L. | 99.000 |
| AEROBIZ (SIMUL. VOLO) | L. | 149.000 |
| AFTER BURNER II | L. | 79.000 |
| AGASSI TENNIS | L. | 99.000 |
| AIRBUSTER | L. | 99.000 |
| ALIEN 3 | L. | 89.000 |
| ALISIA DRAGON | L. | 89.000 |
| ALISIA DRAGON (JAP) | L. | 79.000 |
| AMAZING TENNIS | L. | 119.000 |
| AMERICAN GLADIATOR | L. | 129.000 |
| ANOTHER WORLD | L. | 119.000 |
| AQUATIC GAMES | L. | 59.000 |
| ARCH RIVALS (BASKET) | L. | 59.000 |
| BACK TO THE FUTURE | L. | 69.000 |
| BATMAN | L. | 59.000 |
| BATMAN RETURN | L. | 99.000 |
| BATTLETOADS | L. | 99.000 |
| BLASTER MASTER 2 | L. | 119.000 |
| BUBSY | L. | 119.000 |
| BULLS VS BLAZER | L. | 119.000 |
| CADASH | L. | 89.000 |
| CALIFORNIA GAMES | L. | 79.000 |
| CAPITAN AMERICA | L. | 99.000 |
| CHAMPIONSHIP BOWLING | L. | 99.000 |
| CHESTER CHEETAH (TAZMAN.2) | L. | 119.000 |
| CHIKI CHIKI BOYS | L. | 79.000 |
| CHUCK ROCK | L. | 89.000 |
| COOL SPOT | L. | 119.000 |
| CRUE BALL (FLIPPER) | L. | 99.000 |
| CYBERCOOP | L. | 89.000 |
| DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH | L. | 129.000 |
| DEATH DUEL | L. | 119.000 |
| DESERT STRIKE | L. | 89.000 |
| DOUBLE DRAGON 3 | L. | 99.000 |
| ECCO THE DOLPHIN | L. | 89.000 |
| ELEMENTAR MASTER | L. | 99.000 |
| EUROPEAN CLUB SOCCER | L. | 119.000 |
| EVANDER HOLYFIELD'S BOX. | L. | 69.000 |
| EX-MUTANT | L. | 89.000 |
| EX-RANZA | L. | 99.000 |
| F-22 INTERCEPTOR | L. | 89.000 |
| FATAL FURY | L. | 129.000 |
| FIGHTING MASTER | L. | 79.000 |
| FLASHBACK | L. | 139.000 |
| GADGET TWINS | L. | 119.000 |
| GALAXY FORCE II (SCART) | L. | 69.000 |
| GEMFIRE | L. | 99.000 |
| GALAHAD | L. | 99.000 |
| GEMFIRE | L. | 119.000 |
| GEORGE FOREMAN BOXING (USA) | L. | 99.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | L. | 89.000 |
| GOLDEN AXE III | L. | 119.000 |
| GREAT WALDO (USA) | L. | 89.000 |
| HARDBALL 3 | L. | 99.000 |
| HIT THE ICE | L. | 99.000 |
| HUMAN | L. | 119.000 |
| INDIANA JONES | L. | 99.000 |
| JENNIFER CAPRIATI TENNIS | L. | 99.000 |
| JEOPARDY | L. | 119.000 |
| JUNGLE STRIKE | L. | 119.000 |
| KICK BOXING | L. | 119.000 |
| KING OF THE MONSTER | L. | 119.000 |
| KING SALMON-FISHING GAME-(USA) | L. | 119.000 |
| KO BOXING | L. | 79.000 |
| LAKERS VS CELTIC | L. | 79.000 |
| LEADERBOARD GOLF | L. | 99.000 |
| LHX ATTACK CHOPPER | L. | 99.000 |
| LIGTHENING FORCE | L. | 69.000 |
| LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA | L. | 89.000 |
| LOTUS TURBO CHALLENGER | L. | 99.000 |
| M. ALI BOXING '93 | L. | 119.000 |
| MARBLE MADNESS | L. | 79.000 |
| MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA | L. | 99.000 |
| MEGALOMANIA | L. | 119.000 |
| MICRO MACHINE | L. | 99.000 |
| MONOPOLI | L. | 99.000 |
| MOONWALKER | L. | 79.000 |
| MUTANT LEAGUE FOOTBALL | L. | 119.000 |
| NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET | L. | 99.000 |
| NHLPA HOCKEY'93 | L. | 119.000 |
| OUT OF THIS WORLD | L. | 119.000 |
| OUTRUN 2091-AUTO | L. | 99.000 |
| PAPER BOY | L. | 79.000 |
| PGA TOURNAMENT GOLF 2 | L. | 119.000 |
| PHANTASY STAR II | L. | 69.000 |
| PHANTASY STAR III | L. | 119.000 |
| PIGSKIN FOOTBALL | L. | 119.000 |
| POPOLOUS | L. | 69.000 |
| POWER ATHETE | L. | 119.000 |
| POWER MONGER | L. | 99.000 |
| PREDATOR | L. | 79.000 |
| PREDATOR II | L. | 79.000 |
| PRO QUARTERBACK | L. | 119.000 |
| PRO STRIKE INTERF. 4 PLAYER | L. | 79.000 |
| PRO STRIKER | L. | 119.000 |
| RAMPART | L. | 99.000 |
| RASTAN SAGA II | L. | 39.000 |
| RBI '93 BASEBALL | L. | 99.000 |
| RISKI WOOD | L. | 99.000 |
| ROAD RUSH II | L. | 99.000 |
| ROROLLING THUNDER II | L. | 39.000 |
| ROLO THE RESCUE (USA) | L. | 119.000 |
| SENNA-SUPER MONACO GP II | L. | 89.000 |
| SHADOW OF THE BEAST II | L. | 99.000 |
| SHIKINJO - SHANGAI | L. | 79.000 |
| SHINING IN THE DARKNESS (USA) | L. | 99.000 |
| SHINOBI II | L. | 99.000 |
| SIDE POCKET - BIGLIARDO | L. | 99.000 |
| SIMPSON | L. | 89.000 |
| SLAUGHT SPORT | L. | 89.000 |
| SLOT MACHINE-PUYO PUYO | L. | 119.000 |
| SNOW BROSS | L. | 119.000 |
| SPEEDBALL 2 | L. | 49.000 |
| SPLATTER HOUSE 2 | L. | 69.000 |
| SPLATTER HOUSE 3 | L. | 119.000 |
| STARFLIGHT (USA) | L. | 89.000 |
| STEEL TALOONS (USA) | L. | 99.000 |
| STREET OF RAGE 2 | L. | 99.000 |
| STRIDER II | L. | 99.000 |
| SUB ATTACK | L. | 99.000 |
| SUMMER CHALLENGER | L. | 99.000 |
| SUNSET RIDER | L. | 99.000 |
| SUPER CHASE HQ | L. | 79.000 |
| SUPER HIGH IMPACT | L. | 89.000 |
| SUPER KICK-OFF | L. | 119.000 |
| SUPER WWF WRESTLINGMANIA | L. | 89.000 |
| SUPERMAN | L. | 99.000 |
| TAZMANIA | L. | 89.000 |
| TEAM USA BASKETBALL | L. | 99.000 |
| TENNIS GRAND SLAM | L. | 89.000 |
| TERMINATOR 2 | L. | 99.000 |
| THE LEGEND OF FANTASM SOLD. | L. | 49.000 |
| THUNDERFORCE III | L. | 79.000 |
| THUNDERFORCE IV -SCART | L. | 99.000 |
| THUNDERFORCE IV (PAL) | L. | 119.000 |
| TINY TOONS (CARTOON) | L. | 119.000 |
| TOP PRO GOLF | L. | 99.000 |
| TOYS | L. | 199.000 |
| TOURNAMENT GOLF | L. | 79.000 |
| TURTLES | L. | 99.000 |
| TWIN COBRA | L. | 879.000 |
| TYRANTS | L. | 89.000 |
| UNCHARTED WAERS | L. | 99.000 |
| UNIVERSAL SOLDIER | L. | 89.000 |
| WINGS OF WAR (USA) | L. | 79.000 |
| WINTER CHALLENGE (USA) | L. | 99.000 |
| WORLD CUP SOCCER | L. | 49.000 |
| WORLD CUP SOCCER '93 | L. | 99.000 |
| WORLD OF ILLUSION | L. | 89.000 |
| WORLD TROPHY SOCCER | L. | 89.000 |
| X-MAN-SOLO GENESIS | L. | 119.000 |

### NOVITÀ

•ADDAM FAMILY •BOB
•BRAM STOKER'S DRACULA •BUBSY
•CHAMPION LEAGUE SOCCER
•CHI CHI'S PRO CHALLENGE
•DAVIS CUP TENNIS
•DINOSAURS FOR HIRE
•F-15 STRIKE EAGLE •HOOK
•JURASSIC PARK •LANDSTALKER
•MIG-29 FULCRUM
•MORTAL COMBAT L.129.000
•P.T.O. •PIRATES GOLD •RANGER X
•ROBOCOP 3 •SIMPSON NIGHTMARE
•SOCCERER'S KINGDOM
•SPIDERMAN/X-MAN
•STREETFIGHTER CHAMP. ED.
•STRIDER RETURN
•T2 JUDGEMENT DAY
•THE YOUNG INDIANA JONES
•WAYNES WORLD
•WWF ROYAL ROYAL RUMBLE
•WRATH OF THE GODS
•ZOMBIE ATE MY NEIGHBOR

### Professional Control Pad

L. 29.000

### MAGIC ADAPTOR

FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI FINO AD OGGI FUNZIONANTI SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS.

L. 39.000

STREETFIGHTER & MORTAL COMBAT DISPONIBOLI!!!

ACQUISTA 3 CARTUCCE A SCELTA. AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%.

MEGADRIVE 2 L. 242.000

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

91

| GIOCATORI | 1/2 |
| --- | --- |
| LIVELLI | 13 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 3 |

**Sono in treno e sto scrivendo su un portatile; il treno vibra, il portatile vibra, c'è quel fesso di Andy che mi sta guardando con fare beota e, dulcis in fundo, devo scrivere la recensione di un nuovo picchiaduro per Megadrive... si può' essere più sfigati? (Come hai detto che ti chiami? NdAlex)**

Johnny Cage non si fermerebbe nemmeno davanti a una bella ragazza

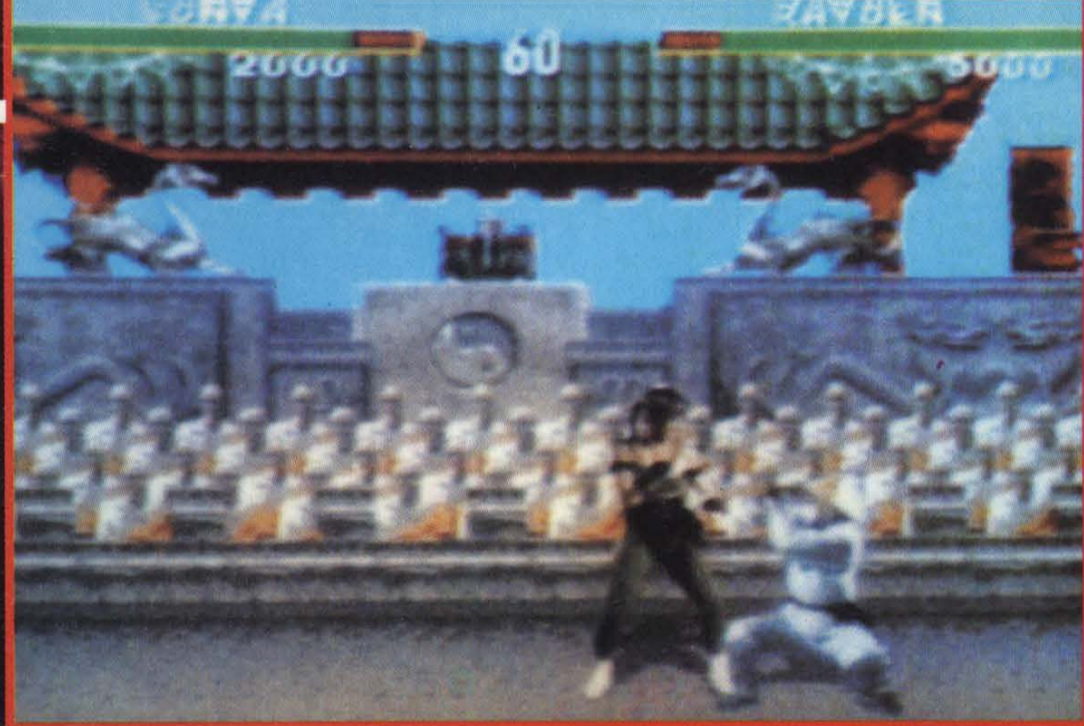
Alla luce di quanto scritto qui sopra non aspettatevi una recensione epica, di quelle che si leggono e non si dimenticano più (oltretutto articoli così io non ne ho mai scritti), semplicemente aspettatevi una recensione... e basta!

La storia di questo gioco comincia un sacco di tempo fa: era appena uscito Street Fighter II e la moda dei beat 'em up si stava imponendo con cattiveria nelle menti di tutti noi poveri videogiocatori... ma questo era solo l'inizio. Dopo il dominio incontrastato di SFII cominciarono subito ad apparire dei cloni: Art of Fighting (che secondo me è uno dei peggiori), Fatal Fury II, World Heroes, World Heroes II etc...Tutti questi prodotti hanno una caratteristica in comune (oltre a quella evidente con il titolo Capcom, visto che si parla di cloni...) e cioè la grafica: tutta "disegnata", i personaggi e i fondali sono infatti opere di fantasia riprodotte sullo schermo di un freddo monitor di coin op; niente da dire riguardo a questo sistema, tutto rende bene sia per ciò che riguarda la grafica degli sprite, sia per ciò che riguarda i fondali.

Ecco che però la Midway pensò di utilizzare un altro sistema per "disegnare" la grafica del Coin-op: usare degli attori vestiti come dei beoti (tipo Raffaele nei giorni migliori), aggiungere dei fondali disegnati nel solito modo e, visto che c'era spazio, rifinire il tutto con una violenza esagerata e un sacco di sangue (naturalmente

# MORTAL

La bella Sonya davanti a una platea di Shaolin

E come direbbe un poliziotto americano: Freeze!

Johnny Cage si è fermato davanti a una bella ragazza

fatto la conversione e indovinate un po' per cosa? Bravi, per console... e quale console? Avete indovinato: la console è il Megadrive che, ancora in attesa

Il caro shaolin Liu Kang ha vinto l'ennesima battaglia

per far sì che poi tanti bimbi inermi possano diventare dei maniaci omicidi - stampa disinformata docet-).

Bene, di coin op noi non scriviamo niente e quindi voi vi starete domandando "Perché questo fesso continua a scrivere?" Perché di Mortal Kombat hanno

di Street Fighter II, può ora vantarsi di avere un altro picchiaduro dopo l'eccellente Streets of Rage 2.

La storia che fa di contorno al gioco è sempre la solita: viene indetto un torneo (nel nostro caso si chiama "delleartimarzialidiShaolin"), un tot di combattenti ci partecipano e alla fine uno vince.

Originariamente questo torneo veniva intrapreso per conquistare onore e gloria, sino a che un certo Shang Tsung (possibile che tutti i nomi orientali si assomiglino? Alex dammi una risposta!)(sì, è possibile NdAlex) si iscrisse al torneo con lo scopo di vincere e, soprattutto, rubare l'anima al proprio avversario (io mi sarei accontentato di un videoregistratore)

Il gioco è simile a SFII (e questa sarà la ventesima volta che lo scrivo, ma che ci volete fare...)(d'altronde tutti i platform sono uguali a Sonic o a Mario, tutti gli RPG in soggettiva a Beholder, tutti gli sparaefuggi a Scramble... NdAlex); i personaggi selezionabili dal giocatore sono sette: Sub-Zero (il mio preferito e, a detta di Andy, il migliore) un tizio vestito di blu che lancia una sfera di energia fredda che paralizza temporaneamente il nemico; Scorpion, altro appartenente alla categoria, indossa

Il bravo Kano schiva un attacco...

KOMBAT

## I PICCOLI TEPPISTELLI ALL'ASSALTO!

E dopo la recensione ecco che arriva l'omaggio, grazie infatti alla mia infinita bontà (e alle percosse di Alex!) ecco a voi l'elenco dei combattenti presenti in Mortal Kombat:

JOHNNY CAGE: questo è un gaurro tremendo, occhiali da sole, pantaloncini e tanta voglia di far male: le mosse speciali sono la Green Flame (una sorta di fireball verde), lo Split Punch e lo Sliding Shadow Kick.

KANO: e questo è il classico tipo che s'incontra a tarda notte in Stazione Centrale, il gaurro per eccellenza, il residuato di guerra che si difende tramite Laser Blade, Head Butt e Spin Attack.

RAIDEN: signori, questo essere è veramente uno dei più squallidi mai apparsi sulla scena dei videogiochi, però fa un sacco di male! E' soprannominato il maestro dell'energia a causa della sua inclinazione a lanciarvi contro delle scariche a 25657657656 volt. Le mosse speciali sono il Torpedo Blast, il Lightning Blast e la capacità di teleportarsi da una parte all'altra dello schermo (ora c'è, ora non c'è più!)

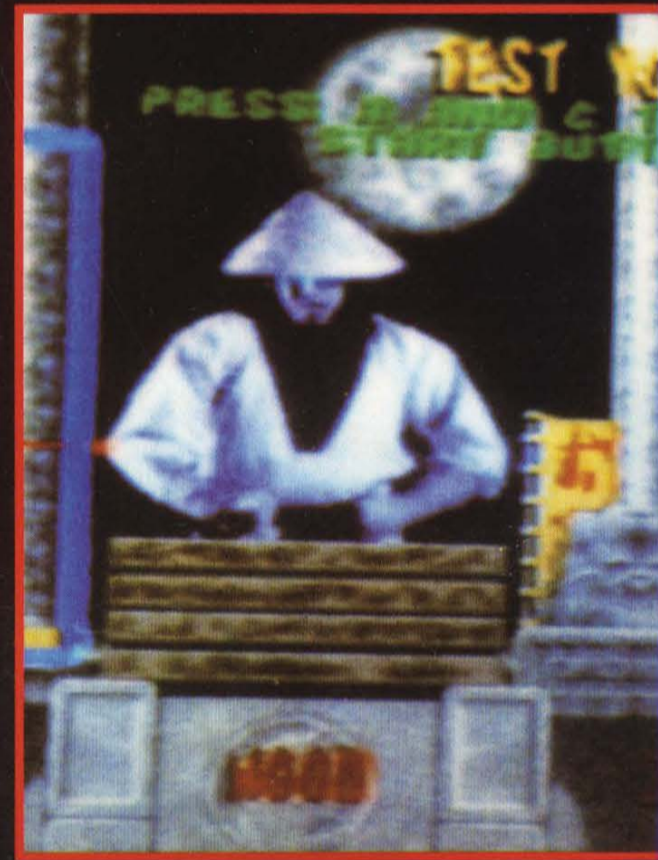
LIU KANG: Cosa non poteva mancare in un gioco del genere? Ma è naturale, l'emulo di Bruce Lee, stesso paio di odiosi pantaloni, stessa pettinatura e così via. Le mosse sono la Fireball (e qui il primo che dice cos'è vince una vacanza di dieci giorni con Alex)(cos'è. E adesso con chi vado in vacanza? NdAlex), il Flying Kick e il devastantissimo Helicopter Spin Kick (che nome del cavolo!)(meglio Spinning Flying Kick, no? NdAlex).

SCORPION: è esteticamente uguale a Sub-Zero, tranne che per il colore del costumino che questa volta è giallo; le mosse speciali comprendono lo Short Spear (che consiste nell'afferrare l'avversario tramite una corda legata al collo per poi colpirlo violentemente) e lo Scorpion Split, una sorta di teletrasporto con cartone in faccia compreso! La mossa per finire l'avversario si chiama Skull.

SUB-ZERO: il mio preferito, un glaciale combattente che vi befferà nelle maniere più sporche possibili, è capitato che Andy mi saltasse addosso con un calcio e io, utilizzando questo personaggio, l'ho gelato bloccandolo a mezz'aria e prendendomi gioco di lui. Le mosse a disposizione sono l'Ice Blast (occhio a non tirarne una contro l'avversario già congelato, potreste pentirvene amaramente!) e il Power Slide.

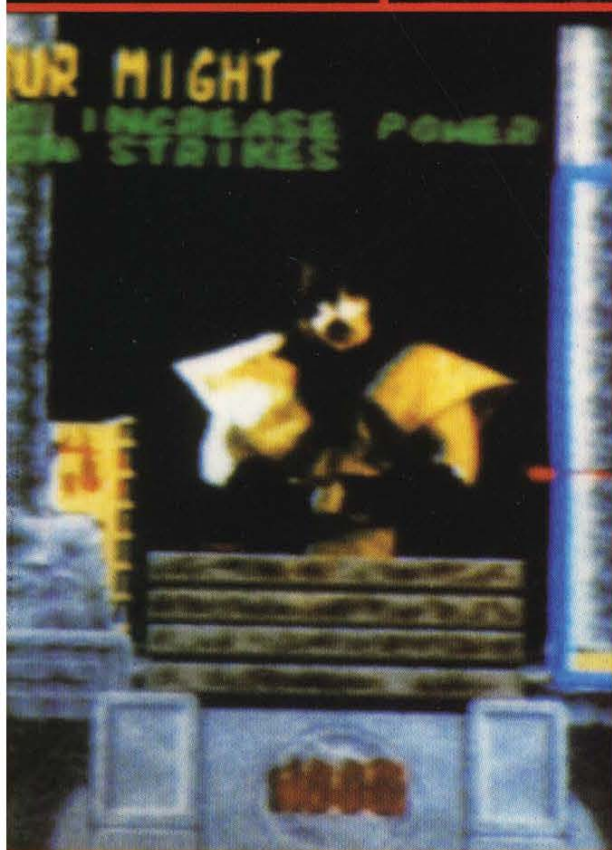
SONYA: Un gran bel tocco di... fanciullina! Ha un passato nell'esercito e vi farà male sfruttando il Force Wave Punch, Scissor Grab and Slam, e Flying Punch. C'è poi anche il Kiss of Death...

Ci sono poi Goro (il tauro dalle 4 braccia) e Shang Tsung (il vecchietto succhianime), ma non ci siamo ancora arrivati e sta quindi a voi l'arduo compito di scoprire il male inaudito che i sopracitati tizi fanno...

un completino giallo e ha la facoltà di teleportarsi e di lanciare un laccio al proprio nemico; non poteva poi mancare Sonya, la gentil donzella (che mi ricorda una delle 27 compagne di classe di Andy... tale Daria), per gli altri dovreste trovare sparso qui intorno un box...
Una volta scelto il combattente da portare alla vittoria dovrete affrontare gli altri avversari, sconfitti i quali... non ci sarà un avversario extra, bensì dovrete lottare contro un vostro gemello e successivamente contro un team di due degli avversari precedentemente incontrati (ci sono tre match in cui sarete contro due avversari che, uno dopo l'altro, vi attaccheranno nelle maniere più disparate).

Schermo bonus: rompiamoci le assi

Superata anche questa scocciatura potrete affrontare il temibile Goro, che non è il succhianime di cui abbiamo parlato sopra, ma un essere mezzo dragone e mezzo uomo con quattro braccia. Se mai doveste arrivare fino a questo punto cercate di non farvi "accarezzare" troppo spesso...
Dopo aver battuto anche Goro ecco che farà la sua comparsa Shang Tsung!
Come abbiamo già detto prima ST ha rubato le anime a tutti i suoi precedenti avversari e

# MORTAL KOMBAT

quindi, com'era logico aspettarsi, si trasformerà di volta in volta in un combattente diverso (e qui mi sorge spontanea una domanda: quando ST ha cominciato che mosse utilizzava? Bah...) costringendovi a cambiare più volte lo stile di combattimento cercando di scovare al più presto possibile i punti deboli di ogni "incarnazione". Mortal Kombat si rivela anche molto "cattivo": quando uno dei due combattenti finisce la propria energia c'è la possibilità di utilizzare una mossa speciale molto violenta che cambia da personaggio a personaggio e assume nomi carini e appetibili come: Kiss of Death, Skull etc.
Ogni tre combattimenti ci sono poi delle fasi bonus in cui dovete frantumare oggetti vari, allo scopo di accumulare punti, premendo il più velocemente possibile i tasti A e C del joypad.
Prima di passare al giudizio definitivo di questo gioco vorrei precisare che la versione coin op non mi ha mai entusiasmato più di tanto, preferisco ancora Street Fighter II...
Ad ogni modo risulta innegabile che la Arena ha realizzato senza dubbio un'ottima conversione che conserva tutti i pregi (e i difetti) del coin op; io e Andy eravamo molto scettici nei confronti di questo gioco, ma fortunatamente abbiamo dovuto ricrederci in quanto la qualità tecnica della realizzazione è risultata innegabile.
Le opzioni di gioco sono sempre le solite, test sonori, scelta dei crediti (fino ad un massimo di 6) e del numero di giocatori (potrete anche giocare uno contro l'altro); poi si comincia.
Il sonoro è realizzato più che discretamente e rende bene durante tutto il gioco; per ciò che riguarda invece la grafica ho constatato che l'uso di sprite digitalizzati (benissimo, per carità!) stona con il fondale, comunque questo è un difetto che era presente anche nella versione coin op: può piacere come può dar fastidio, a me dà fastidio anche se conosco parecchia gente che la pensa diversamente!
I personaggi sono veramente acidi e alcuni sembrano usciti da un B-Movie degli anni 60, rispondono comunque ottimamente alle sollecitazioni del joypad. A proposito di joypad molti di voi si staranno chiedendo come sia stato risolto l'annoso problema dei tasti: i programmatori hanno deciso di

Bel posto le segrete per fare a botte, no?

Il pantaloncino corto ha colpito ancora

Evitate di cadere in questa stanza, se

Ecco, ci siamo ghiacciati a vicenda!

## ANDY

Mortal Kombat è sicuramente molto bello: tecnicamente parlando è disegnato e programmato molto bene (tante animazioni, tanti frame per le stesse, mosse molto varie e caratteristiche per ogni personaggio), offre la stessa giocabilità e longevità di tutti gli altri cloni sul mercato (forse qualcosa di più, considerando che giocando contro il computer si arriva ad affrontare sfide contro due cattivi uno dopo l'altro), ha un bel sonoro ma non è il massimo.
Non è il massimo a causa della relativa facilità (almeno al livello easy), a causa della parata difficile da attuare (il tasto start è scomodo da raggiungere durante un combattimento frenetico) eppoi, una volta trovata una tattica vincente è molto facile utilizzarla sempre per vincere, con conseguente spappamento di scatole. Rispetto al voto globale io avrei dato qualcosina di meno, ma tutto sommato sono d'accordo, Mortal Kombat è un gioco da comprare per gli appassionati di beat 'em up e non.

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

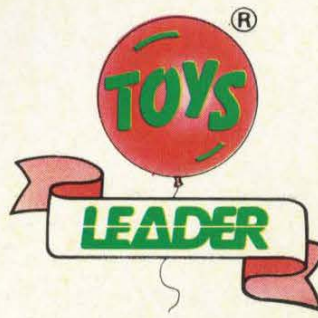
ROBOCOP 2™



ocean®

SALDIMANIA

CHIAMATA GRATUITA

NUMERO VERDE 167 - 821177

TOYS® LEADER



"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

# MORTAL KOMBAT

Sullo sfondo si vede la leggenda mezzo drago e mezz'uomo...

Rimangono ora da discutere due aspetti i molto importanti: la giocabilità e la longevità.
Per quanto riguarda la prima, Mortal Kombat (ma perché con la K iniziale? sono ore che me lo chiedo!) risulta parecchio divertente: ci si fa un sacco di male e il sistema di controllo non mi è sembrato tanto difficile da gestire come dice Andy, è solo una questione di abitudine. Anche per il discorso longevità ho i miei dubbi sul parere espresso da Andy, inizialmente il gioco sembra facile, ma quando gli avversari da battere diventano due (alla volta) le cose si complicano non poco, è vero che a livello Easy non è un'impresa impossibile finirlo, però non è detto che dobbiate tutti finirlo in questo modo. Tenendo poi conto del fatto che giochi del genere non ce ne sono poi troppi per "Megagiaiv" penso che in attesa di Street Fighter II (aridaje... NdAlex) Mortal Kombat vi impegnerà per un po' di tempo, a patto che non odiate il coin op: in questo caso infatti vi conviene dargli un occhiata prima di comprarlo perché, come ho già detto, il gioco è stato convertito impeccabilmente.

Stefano "BDM" Petrullo

utilizzare i tasti A, B, C rispettivamente per il pugno alto e i due calci, mentre il tasto start serve per parare i colpi (piuttosto difficile da pigiare mentre state guardando lo schermo, è comunque solo una questione di abitudine).
Le dimensioni degli sprite sono notevoli, così come le digitalizzazioni che sono veramente impeccabili grazie anche a una scelta di colori davvero niente male; l'effetto sangue (attivabile tramite una password) è veramente un tocco di classe non tanto perché è presente, quanto per il modo con cui è stato implementato: litri e litri di sangue che schizza da una parte all'altra dello schermo: effetto splatter garantito, e sopratutto divertente...
Le mosse speciali risultano di effetto (soprattutto il pugno nascente dal basso che scaraventa il vostro avversario "nel blu dipinto di blu" per poi farlo ricadere per terra nella maniera più cattiva possibile).

Certo che non finisce molto bene chi viene battuto da Scorpion, o no?

Il caro dio del tuono incarnato che si fa un volettino

Non so a voi, ma a me questa mossa di Raiden ricorda un po' Vega

## MA IL MEGAGIAIV NON E' SOLO...

Manco a dirlo, quando si tratta di una conversione di queste proporzioni, viene pianificato un attacco su vasta scala e non su una sola macchina. Per cui il combattimento mortale non vedrà la luce solamente su Mega Drive (la versione qui recensita), ma anche su altre console. Tra queste non solo quelle di casa Sega quali il Megadrive o il Game Gear (udite udite! Comunque lo provano le foto...), ma anche della controparte Nintendo, ovvero per Super NES e Game Boy (udite udite alla seconda! Idem come sopra...). Non si sa nulla invece per quanto riguarda gli otto bit medi, ovvero Master System e NES. Chi vivrà vedrà. Aspettatevi le recensioni per gli altri formati al più presto...

Alex

L'avreste mai detto che questo è un Game Gear?

Il Game Boy si riconosce solo perché manca il colore...

La versione Super NES sembra promettere bene...

| MEGADRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Digitalizzazioni impeccabili<br>+ Ottima scelta di colori | 93 |
| SONORO<br>+ Buone le musiche<br>+ ... e gli effetti | 88 |
| GIOCABILITÀ<br>+ Ottima risposta del joypad<br>+ Alcune mosse speciali sono veramente cattive! | 90 |
| LONGEVITÀ<br>+ Ci metterete un po' per finirlo<br>+ Ci sono 7 combattenti diversi... | 90 |
| ARENA | 91 |

# GAME GIOCANDO® s.r.l.

80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 163 - F Tel. e Fax 081/ 5539134

## Distributore per l'ITALIA

## NEO•GEO®

### PROSSIME USCITE

SETTEMBRE: (Fighting) Art of Fighting II
OTTOBRE: (Fighting) Fatal Fury Special
NOVEMBRE: (Comical) Top Hunter
DICEMBRE: (Fighting) The Survivor

Samurai Shodown
£. 470.000 - Soci 430.000

Super Side Kicks

3 Count Bout

World Heroes 2

Samurai Shodown

## NEO GEO CLUB

Siamo aperti
dalle 09.30 alle 13.00
e dalle 14.30 alle 19.00
Il sabato solo per
appuntamento

**PERCHÈ CONVIENE?** I° Noleggio gratuito II° Assistenza Tecnica Gratuita III° Novità in anteprima + adesivi e posters IIII° Sconti eccezzionali ECCO PERCHÈ !!

**QUANTO COSTA?** £ 500.000 + 50.000 (spese postali)
Rateizzabili in 3 rate da : 250.000 + 150.000 + 150.000

Consegna in contrassegno in tutta ITALIA

### OFFERTA DI SETTEMBRE

| | Super Side Kicks | Art Fighting | Andro Dunos | 3 Count Bount | World Heroes 2 |
|---|---|---|---|---|---|
| Non Soci | £. 380.000 | £. 340.000 | £. 290.000 | £. 370.000 | £. 410.000 |
| Soci | £. 320.000 | £. 310.000 | £. 250.000 | £. 320.000 | £. 370.000 |

## QUESTE OFFERTE SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO

Console, più Memory Card
£. 630.000

.CLUB. NEO GEO

Offerta Stellare
Console, più Gioco (con stella)
£. 690.000

### Listino Prezzi

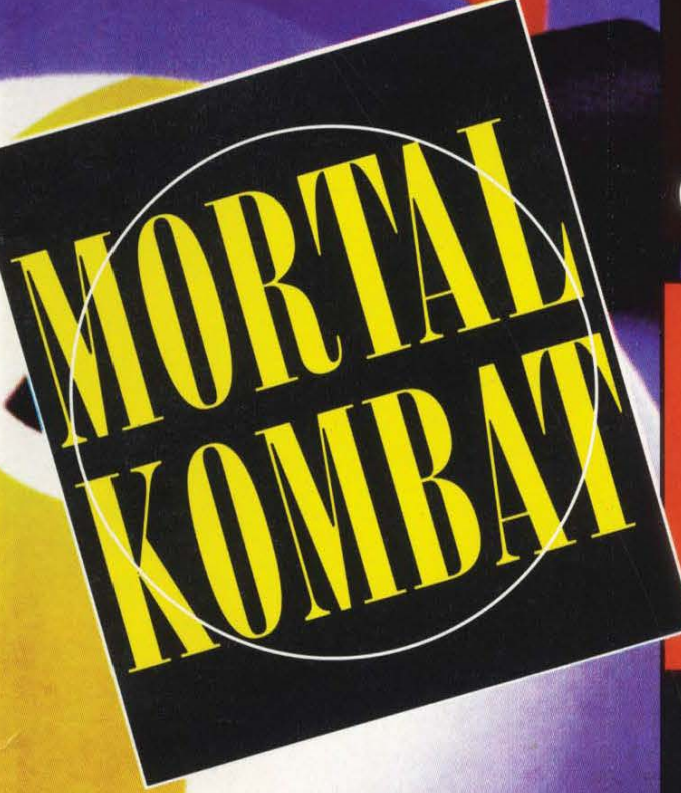
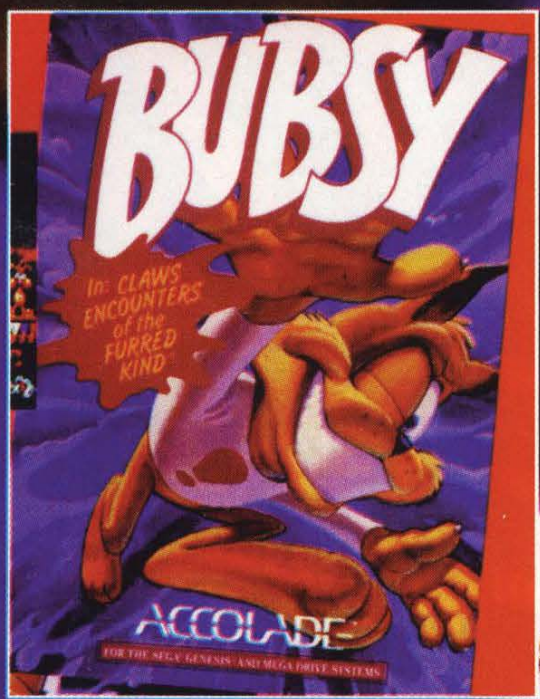
| Gioco | | Prezzo | | Soci |
|---|---|---|---|---|
| ★ Magician Lord | Sconto Quantità | £ 140.000 | Soci | £ 80.000 |
| ★ Riding Hero | Sconto Quantità | £ 140.000 | Soci | £ 70.000 |
| ★ Ninja Combat | Sconto Quantità | £ 140.000 | Soci | £ 80.000 |
| ★ Cyber Lip | Sconto Quantità | £ 90.000 | Soci | £ 70.000 |
| ★ League Bowling | Sconto Quantità | £ 90.000 | Soci | £ 70.000 |
| ★ Top Player Golf | Sconto Quantità | £ 140.000 | Soci | £ 100.000 |
| ★ Ghost Pilot | Sconto Quantità | £ 190.000 | Soci | £ 140.000 |
| ★ King of the Monster | Sconto Quantità | £ 190.000 | Soci | £ 150.000 |
| ★ Blue's Journey | Sconto Quantità | £ 140.000 | Soci | £ 110.000 |
| Crossed Sword | Sconto Quantità | £ 210.000 | Soci | £ 180.000 |
| ★ Eight Man | Sconto Quantità | £ 210.000 | Soci | £ 180.000 |
| ★ Super Baseball in the Year 2020 | Sconto Quantità | £ 180.000 | Soci | £ 140.000 |
| Robo Army | Sconto Quantità | £ 180.000 | Soci | £ 140.000 |
| Thrash Rally | Sconto Quantità | £ 210.000 | Soci | £ 185.000 |
| ★ Fatal Fury | Sconto Quantità | £ 210.000 | Soci | £ 160.000 |
| ★ Soccer Brawl | Sconto Quantità | £ 210.000 | Soci | £ 160.000 |
| Football Frenzy | Sconto Quantità | £ 250.000 | Soci | £ 215.000 |
| Mutation Nation | Sconto Quantità | £ 210.000 | Soci | £ 160.000 |
| Ninja Commando | Sconto Quantità | £ 210.000 | Soci | £ 160.000 |
| Last Resort | Sconto Quantità | £ 275.000 | Soci | £ 240.000 |
| King of the Monster II | Sconto Quantità | £ 250.000 | Soci | £ 215.000 |
| Baseball Star Professional II | Sconto Quantità | £ 250.000 | Soci | £ 215.000 |

**Per chi ha il cuore a forma di JOYSTICK**

N. B. : I sopra elencati prezzi sono comprensivi di IVA.

# Street Fighter II Champion Edition

IMPORT

99

| GIOCATORI | 1 - 2 |
|---|---|
| LIVELLI | 12 (+ 2 bonus) |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 8 |

**La scorsa estate, in sala giochi, prosciugai quasi tutte le mie risorse economiche prima per finirlo e poi per giocarlo e rigiocarlo in doppio, in triplo, in quadruplo e anche a dodici mani modello Dea Kalì. Finalmente è uscita una conversione per Console, non è quella Mega Drive (Settembre) e non è la Turbo per Super Famicom, ma che ci crediate o no (avete già visto le foto, vero?) è quella per PC Engine...**

La cosa ancora più strabiliante è che si tratta della versione su cartuccia, neanche quella su CD-ROM. Questo cosa significa? Semplice: avete un PC Engine normale? Avete un Duo? Avete un Core Grafx? Un Core II? Un GT portatile? Ci giocate comunque!!! Già persino sul GT portatile: sull'autobus, al mare sotto l'ombrellone, a scuola durante l'intervallo (mi raccomando...) o dove cavolo volete. E i vostri amici schiatteranno dall'invidia... Fatevi raccontare da Marco che cosa gli è successo quando è arrivato sotto casa sua col GT in mano!

Ma veniamo al dunque.

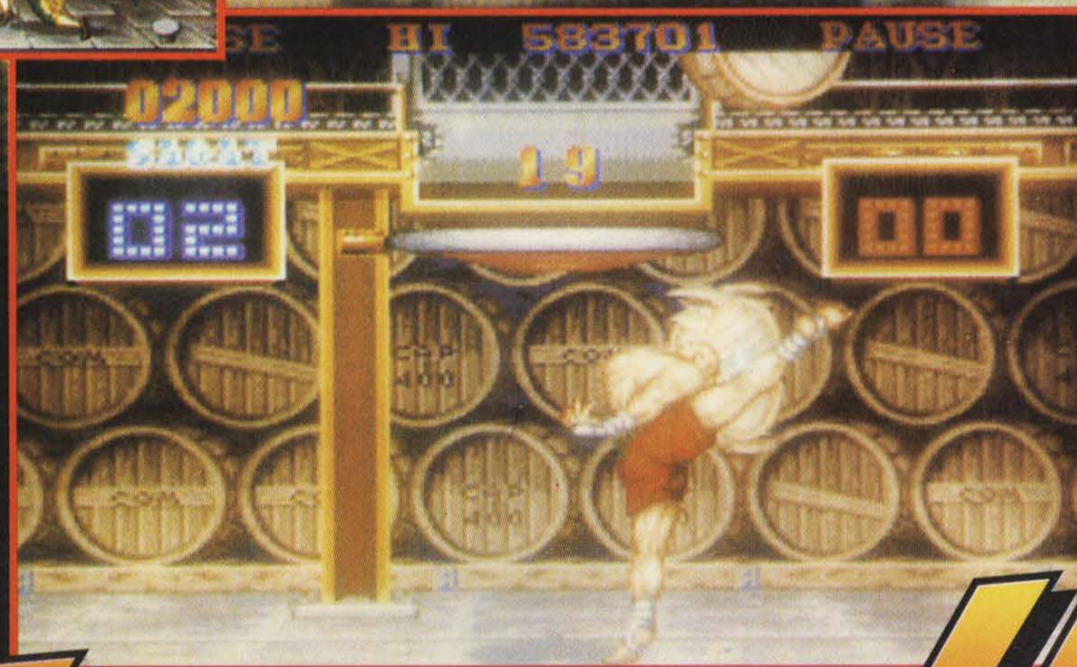
Parlando di Street Fighter II Champion Edition, non si può non dire che la differenza sostanziale con il suo predecessore consiste nel fatto di poter scegliere oltre agli otto personaggi di default (Ryu, Ken, Guile, Chun Li, Honda, Blanka, Zangief e Dhalsim) anche i quattro cattivoni finali (M. Bison, Balrog, Sagat e Vega), nonché quella di poter scegliere lo stesso personaggio se si gioca in doppio, naturalmente con la diversità nel colore del completino indossato.

Parlando di Street Fighter II per PC Engine, invece, mi sembra doveroso un confronto con il coin op e, perché no, un ulteriore confronto con l'unica altra versione per console

Opplà, Bison non mi è mai piaciuto!

Viva Sagat!

Una bella spanzata volante...

Una bella lotta!

Lo schermo bonus in più

Sembra un po' magro, Sagat visto di fianco

per il momento disponibile, quella per Super Nintendo (quando Shin ha scritto l'articolo SFII Turbo per SFamicom non era ancora arrivato in redazione... NdAlex). Dunque, pare incredibile ma è vero, in una cartuccia di dimensioni microscopiche com'è quella standard per PC Engine, ci sono stati ben VENTI(!!!) megabit di dati (ok, ok, è un pelino più spessa, ma non raggiunge neanche il mezzo centimetro...), quattro in più di quelli contenuti nella cartuccia per il SN. Confrontandolo con il coin op l'unica differenza che salta all'occhio fin da subito è la diversità dei colori usati: c'è da dire che purtroppo la palette del primo PC Engine è limitata e così l'ambientazione sembra più tetra (vale a dire i colori usati sono mediamente più scuri); ma se avete un Duo o una qualsiasi macchina diversa dal primo PC-E (perfino il GT), o lo stesso PC-E ma gli avete fatto fare la modifica ai chip grafici, il discorso cambia e la differenza col coin op è davvero irrisoria.
Altro aspetto che fa sentire il peso degli anni su una macchina che oramai ne ha quasi dieci è il sonoro: premetto che i programmatori hanno spremuto i chip fino all'osso e che il risultato è veramente ottimo (ci sono tutte le colonne sonore, tutti gli effetti e tutto il digitalizzato vocale), tuttavia, qualitativamente, rimane un gradino più in basso sia della stessa versione da bar sia di quella per SN. Il menu delle opzioni è costituito dalla possibilità di settare il livello di difficoltà, da quella di modificare la configurazione dei tasti e dal Sound Test, mancano di conseguenza sia la scelta relativa al tempo infinito sia quella per l'ascolto del sonoro in stereo o in mono. Per il resto ci sono solo aspetti positivi, anzi, ce ne sono un paio che fanno sfigurare la versione per Super Nintendo (non metto in dubbio che con la versione Turbo le cose potrebbero rovesciarsi)(a un'altra recensione l'ardua sentenza... NdAlex). A questo punto scommetto che chi di voi si è soffermato a leggere questa recensione solo per curiosità e non è un possessore di PC Engine sarà scoppiato in una fragorosa risata...
Ora, procediamo con ordine, e parliamo dell'aspetto grafico del gioco, (anche l'occhio vuole la sua parte). La definizione è ottima, sia gli sprite che i fondali sono praticamente identici alle versione coin op e SN, tenendo conto ovviamente, per quanto riguarda le dimensioni degli sprite, il rapporto tra gli stessi e la dimensione del monitor sul quale viene visualizzato il gioco.
Dei colori abbiamo già parlato, per le animazioni nulla da dire se non che sono perfette, mentre a questo punto arriviamo alla nota dolente per i possessori di Super Nintendo (di Super Famicom e di Super Nes): la velocità. Il settaggio della medesima è uguale a

Bel fermo immagine

Date un'occhiata alla grafica...

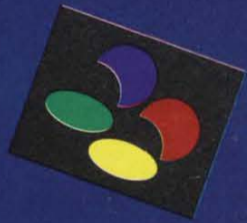
E adesso un paio di capriole!

Fategli del male, al pugile!

## BDM

Un signor gioco, non avevamo ancora smesso di osannare Street Fighter II per SuperNes ed ecco che quatta quatta esce la versione per PC Engine che è più veloce ed è anche Champion Edition.
Su un 8 bit poi abbiamo raggiunto veramente la perfezione...
Oltre infatti alla giocabilità che ha contraddistinto l'originale da sala ho notato che anche l'hardware della macchina è stato sfruttato raggiungendo il suo limite massimo, senza contare poi che potete giocarci anche andando in giro (a patto di avere un GT) facendo sbavare i bambini con il Game Boy o con il Lynx...
In definitiva Street Fighter II si rivela un acquisto ESSENZIALE per ogni possessore di Pc Engine che si rispetti.
Chissà se la nuova versione (Turbo) per SNES del picchiaduro Capcom sarà all'altezza...

## RAFFAELE

Allora, cerchiamo un po' di analizzare la situazione: Street Fighter II è il più bel picchiaduro del mondo; la miglior conversione fino a oggi era quella per il Super Nintendo; ma parliamoci chiaro, la versione per PC Engine è fatta molto meglio; se poi consideriamo che la macchina sopracitata è un otto bit, ci troviamo davanti a un vero e proprio miracolo videoludico.
Difetti? Beh, apparentemente nessuno, se però si vuole sottilizzare possiamo denunciare la mancanza della schermata che indicava il numero delle partite vinte e la difficoltà di giocare con tre tasti, questo perché bisogna continuamente schiacciare il tasto Select per utilizzare i calci o i pugni. Altri difetti non ne ho riscontrati.
In ogni modo confrontandola con la versione per Super Nintendo (cosa che di solito non si fa per differenza di bittaggio, ma in questo caso è meglio l'otto bit, per cui...), si può dire che graficamente è migliore il PC Engine; per quanto riguarda il sonoro è più bello sul PC Engine (un sacco di parlato in ogni livello); se si parla di velocità è più veloce il PC Engine e se contate che è la Champion Edition, la conclusione può essere una sola...

## RYU
L'unica mossa nuova è una ginocchiata che si ottiene stando vicino all'avversario e premendo solamente il tasto del calcio medio. E' veloce uguale, ma i colpi sono più potenti. L'Hurricane Kick è più potente e ogni tanto oltre che alle normali Fireball di colore azzurro ne spunta anche una rossa.

## KEN
Le mosse sono le medesime di Ryu, tuttavia Ken è diventato più veloce nel portare a segno l'Hurricane Kick e un po' più veloce in generale. Questo a discapito della potenza dei colpi. Il Dragon Punch ora colpisce tre volte a distanza ravvicinata.

## GUILE
Anche lui ha una mossa completamente nuova, e anche per lui si tratta di una ginocchiata ottenibile nella stessa maniera di Ryu (o di Ken). Con il suo Flash Kick è inoltre in grado di colpire due volte l'avversario.

## CHUN LI
Per la donnina tutto pepe due nuove mosse e un'innovazione fondamentale. Si tratta di due nuovi calci (una ginocchiata in testa saltando sopra l'avversario e il suo calcio con capriola all'indietro effettuabile anche da terra e non più solamente saltando) e del fatto di lanciare un pelino più lontano l'avversario quando lo si prende, in modo tale da non poterlo fare più continuamente senza lasciare la minima via di scampo.

## BLANKA
Avete presente la "trottola"? Bene, per eseguirla ora è diminuito il tempo di "carica", e se viene colpito mentre vola subisce molto meno danno.

## HONDA
Rispetto a SFII tre novità: uno) mentre fa il suo colpo dalle mille mani il panzone è abile di spostarsi sia in avanti che indietro, due) la sua testata volante è più veloce e tre) ha una nuova presa.

## ZANGIEF
Per il wrestler russo l'innovazione di potersi spostare mentre esegue il Lariat (la "manata rotante") e un balzo più consistente al termine della presa cattivissima (come si chiama?) per evitare di poterla rifare immediatamente.

## DHALSIM
Il simpatico vegliardo ora può fare lo Yoga Mummy e la craniata volante in qualsiasi momento del salto e non più solo quando si trova all'apice.

## M. BISON
Il potentissimo pugile statunitense ha tre mosse speciali (dovrebbe): indietro + avanti e pugno per un diretto incredibile, indietro + avanti e calcio per un gancio mica da ridere e tutti e tre i pugni insieme per caricare un megacazzottone devastante.

## BALROG
In assoluto il personaggio più divertente da usare (almeno secondo noi), ha tre attacchi speciali: il Rolling Crystal Flash è una specie di capriola con artigliata finale che può colpire quattro volte e prolungata rispetto alla prima versione (fa tre capriole al posto di una - si ottiene con indietro + avanti e pugno), il Barcelona Attack che è l'artigliata dall'alto dopo un rimbalzo sul muro (basso + alto e calcio per saltare, pugno per colpire quando si torna giù) e l'Izna Drop che è una schienata al termine del voletto di cui sopra (pugno al momento giusto).

## SAGAT
Tre mosse speciali e una novità: i due Tiger Punch (basso + avanti/basso + avanti e pugno o calcio a seconda lo si voglia fare alto o basso), il Tiger Uppercut (come il Dragon Punch) e la nuova presa che si effettua pressando il pugno forte.

## VEGA
Il maledetto ha tre mosse speciali, è velocissimo e ha la presa più forte di tutti. Le tecniche sono queste: indietro + avanti e calcio per lo Scissor Kick (colpisce tre volte), giù + su e calcio per l'Head Press (quando salta via dal cranio dell'avversario se si preme il pugno + avanti si può colpire una seconda volta) e l'infame Flaming Torpedo che si ottiene con indietro + avanti e pugno.

Blanka sembra un po' stupito...

# MA

Signori, giù il cappello. Avete visto la versione SNES? Beh, questa è meglio. Mi correggo, è MOLTO meglio. Vi devo dire il perché? Beh, è esageratamente più veloce, è a tutto schermo, è la Champion Edition... Che volete d'altro? Ah, sì, e su una macchina meno potente e ci potete giocare in autobus sul GT, a patto che non ve lo facciate fregare. Ma ve lo immaginate poterci giocare durante l'ora di matematica? O in coda alla posta (occhio che vi passano tutti davanti)? L'unica vera pecca per di più non arriva nemmeno dal gioco: come se la sono cavata quelli della Capcom con un joypad a quattro pulsanti? Hanno deciso di farne uscire uno a otto! Se questo non è affrontare i problemi alla radice... Giocare con il pad normale infatti è una tortura, con Run, I e II si eseguono tre attacchi (debole, medio e forte), mentre con Select si cambia tra calci e pugni. Aaargh... Provate a combinare qualcosa con Guile senza qualche anno di pratica! A parte questo, Street Fighter II CE per PC Engine è... è... è... Street Fighter II CE. Basta questo.

quella del coin op... Infine come per il SN gli schermi bonus sono solo due (anzi che i tre del coin op), ma c'è quello delle botti di legno e manca solo quello dei barili infuocati (dunque, quello del muro non c'è, quello della macchina, quello delle botti... Shin sei bravo, quanto avevi in matematica a scuola? NdAlex). Quello che penso l'ho praticamente scritto e se c'è un caso in cui si potrebbe dare cento come voto globale è proprio questo... e io sono di questo avviso.
A questo punto non mi rimane che rimandarvi ai box per le differenze relative ai vari personaggi, dalla versione normale di Street Fighter II a quella Champion Edition, nonché d'invitarvi a leggere i vari commenti e la pagella.

Emanuele Scichilone

## PC ENGINE

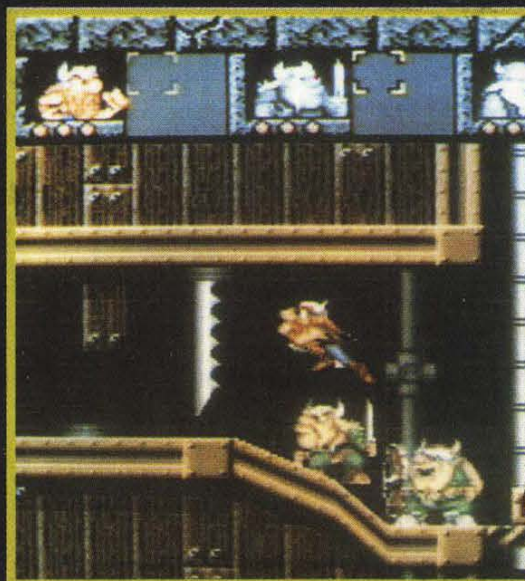
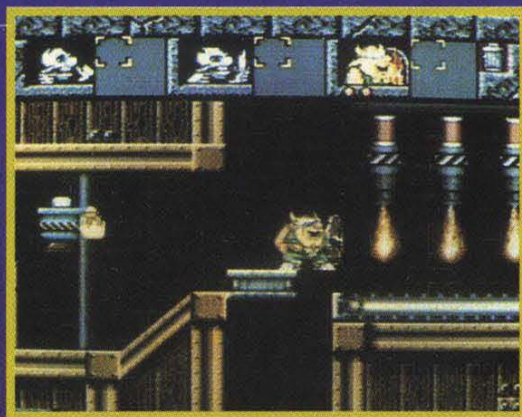
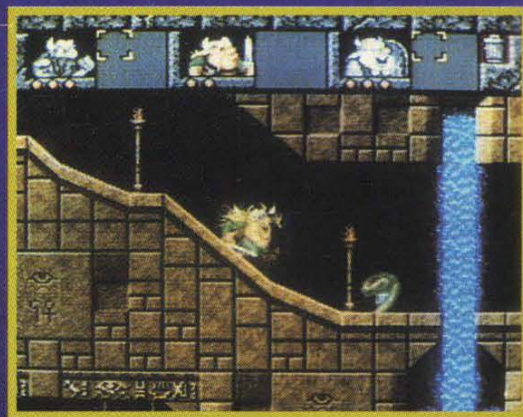
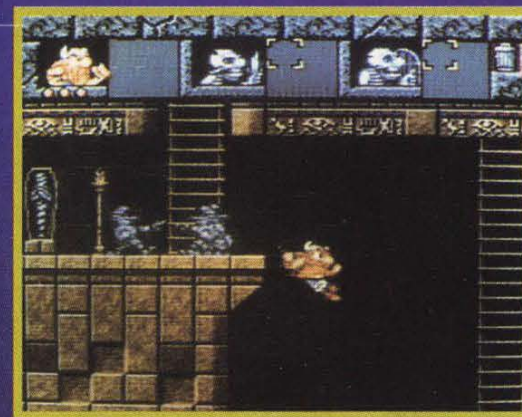
| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ Macchina sfruttata pienamente<br>+ Identica al coin op | 99 |
| **SONORO**<br>- I limiti hardware si fanno sentire, ma...<br>+ il risultato è ugualmente ottimo | 99 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ Veloce, adrenalinico e coinvolgente...<br>+ Il massimo! | 99 |
| **LONGEVITÀ**<br>+ ci giocherete fino alla nausea | 99 |
| **CAPCOM** | 99 |

# THE LOST VIKINGS

?

90

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

**Nota bene: alla fine della recensione c'è l'attesissimo, ultimo appuntamento col concorso misterioso da me lanciato sul N.17; ma prima leggetevi l'articolo...**

Sembra che ci sia bisogno di un buono scudo

Le mille insidie di una piramide egizia...

Un bel salto e le mummie restano con un palmo di naso

C'era una volta un ridente villaggio vichingo, nel bel mezzo delle sperdute e fredde lande del nord. In questo ridente villaggio vichingo abitavano tre impavidi guerrieri: Erik, Baleog e Olaf. Tutti e tre erano buoni amiconi, e ognuno di loro possedeva un'abilità unica che lo caratterizzava: Erik riusciva a correre più veloce di qualsiasi ermellino, Baleog era più bravo di Robin Hood nel lanciare le frecce, e Olaf si era costruito uno scudo di legno così forte e resistente, ma così forte e resistente, da proteggere chi lo impugnava dai colpi di qualsiasi arma; e siccome lo scudo era pesantissimo, soltanto Olaf riusciva a trasportarlo.

I tre amiconi vichinghi andavano tutte le mattine a caccia insieme e, unendo le loro tre particolari abilità, non c'era giorno che non tornassero a casa con un bel tocco di selvaggina che le rispettive mogliettine trasformavano in prelibati pranzetti. La sera, poi, Erik, Baleog e Olaf, si recavano insieme alla taverna, e lì bevevano e chiacchieravano fino a tardi, raccontandosi le antiche leggende dei Nibelunghi e giocando ai dadi.

Una notte però, tornati a casa dalla taverna e addormentatisi di un sonno profondo, i tre amiconi vichinghi furono protagonisti di un'incredibile avventura. Dalle remote profondità dello spazio, infatti, giunse una misteriosa e gigantesca astronave, che si fermò proprio sopra il villaggio. Dall'astronave partì uno strano raggio trattore che prelevò proprio Erik, Baleog e Olaf dai loro giacigli, e li trasportò all'interno dell'astronave stessa. Poi, l'astronave scomparve nello spazio.

Immaginatevi quale fu lo stupore dei tre vichinghi appena riaprirono gli occhi. Non avevano mai visto un'astronave, né tanto meno sapevano cosa fosse. In ogni caso era chiaro che non si trovavano nel loro villaggio, e che dovevano assolutamente uscire da quel posto, qualsiasi esso fosse. Cominciarono quindi a esplorare le stanze e i corridoi della misteriosa astronave e trovarono del cibo e degli strani mostri che lo custodivano con aria minacciosa. Siccome i mostri sembravano davvero antipatici e i tre amici cominciavano ad aver fame, Baleog si offrì di risolvere il problema, e con qualche tiro di freccia le cose tornarono a posto. I tre vichinghi, con lo stomaco pieno, continuarono a esplorare il posto. In una certa stanza incontrarono un alieno tenuto prigioniero dentro una gabbia elettrica. Loro non sapevano cosa fosse l'elettricità. Ma istintivamente capirono che era bene non avvicinarsi, e riuscirono anche a disattivare la gabbia premendo un pulsante. L'alieno, grato per il gesto, svelò loro che erano stati catturati da una razza aliena malvagia che girovagava per i pianeti della galassia rapendo esemplari di ogni specie indigena, per

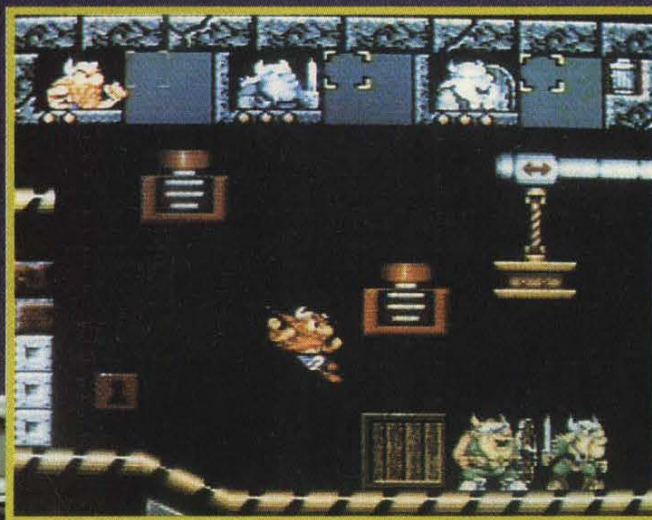


Questo è il cattivone che vi ha rapiti

Attenti alle seghe, che fanno male

Un fabbrica, o così si direbbe a giudicare dal numero di macchinari

Altra sezione di fabbrica, in un diverso livello

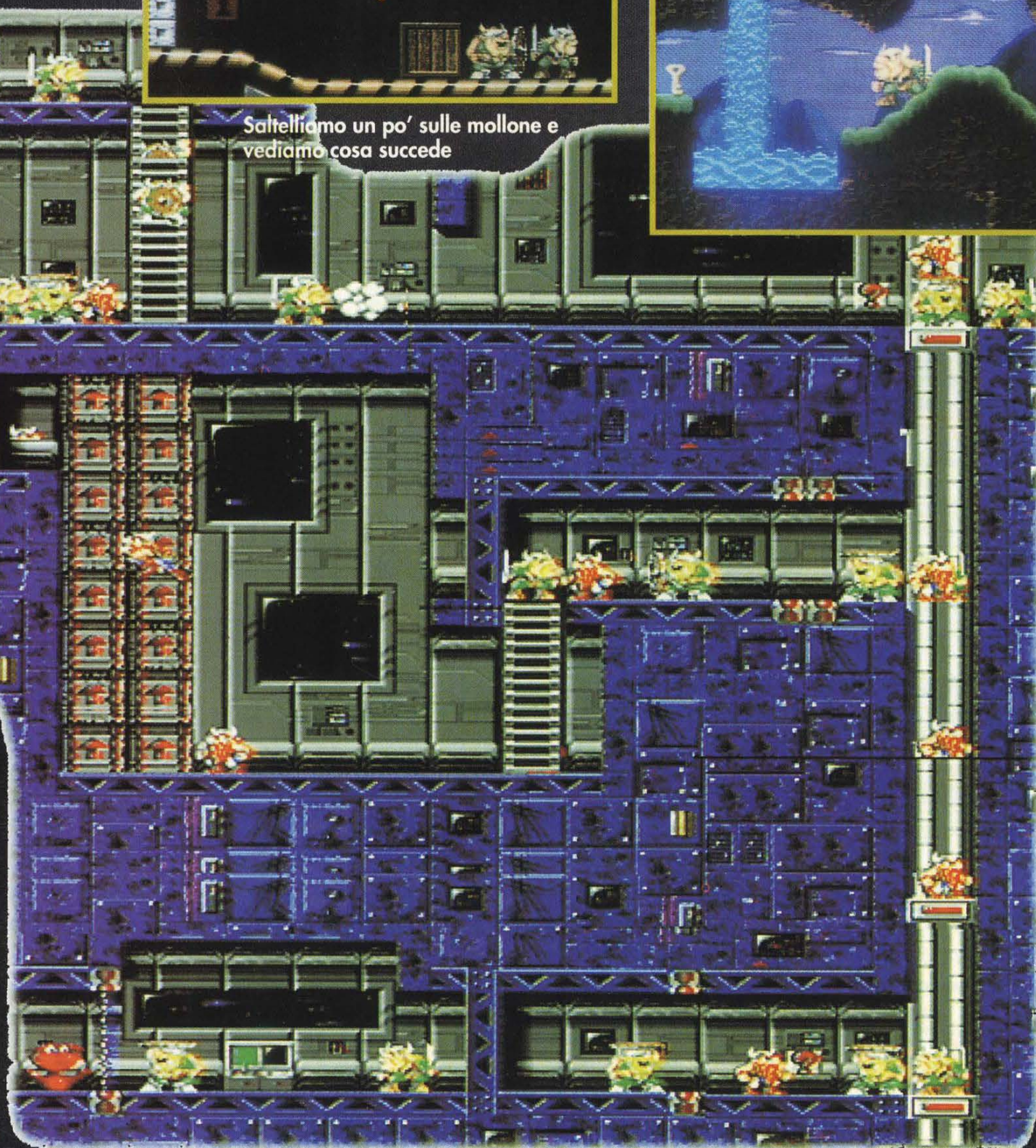
farsi una bella collezione di bioforme. Ai tre vichinghi apparì chiaro più che mai che dovevano darsi da fare e, uniti come una vera squadra, iniziarono l'ardua fuga.
Il gioco è in sostanza la conversione da Amiga di un puzzle game multidirezionale in prospettiva laterale, in cui (a mo' di Gobliins o del vecchissimo Goonies per CBM 64) avete lo scopo, comandando separatamente i tre vichinghi e sfruttandone adeguatamente le abilità, di trovare l'uscita di ogni stage. Il tutto usando bombe per far esplodere computer, disattivando barriere di energia, teleportandosi di corridoio in corridoio, aprendo determinate porte con le chiavi opportune, e, naturalmente, blastando tutti gli alieni incontrati strada facendo.
I livelli sono numerosissimi (avrete una password a ogni livello superato) e garantiscono (pur vergognosamente mancando una selezione della difficoltà) una soddisfacente durata temporale del gioco. Per terminare ogni stage, dovrete raggiungere l'uscita con tutti e tre gli amici, giacché, se ne morisse qualcuno, il gioco terminerebbe, e assistereste a un funerale vichingo in piena regola, segno che i sopravvissuti, una volta raggiunta casa, tributano i giusti onori a chi è defunto.
Il gioco si rivela davvero divertente (splendide le musiche Techno-house) e rappresenta un must imperdibile per gli appassionati dei puzzle game; un gioco carino per tutti gli altri. Passo e chiudo.

Saltelliamo un po' sulle mollone e vediamo cosa succede

Sembra proprio quello che ci serve

Piermarco Rosa

## MAO

The Lost Vikings è la prima conversione da Amiga a Super Nintendo a opera della Interplay (a dire il vero è anche il primo prodotto della Interplay come etichetta indipendente, sviluppato dai programmatori della neonata Silicon & Synapse). C'è da dire ben poco che non sia stato già stato esplicitamente detto nella recensione ma andiamo comunque con ordine. La grafica è pressoché identica alla versione Amiga e la giocabilità è rimasta ovviamente invariata; anzi, grazie alla nuova opzione per giocare in due contemporaneamente (mancante sull'Amiga) la longevità è aumentata in modo non indifferente. Unica stonatura che si può riscontrare nella versione SNES riguarda il sonoro decisamente più rallentato rispetto alla macchina della Commodore, facendo perdere un po' di smalto alla musica techno-rave che permeava l'atmosfera e rendeva il tutto decisamente più accattivante e frenetico. Nel complesso The Lost Vikings risulta un eccellente prodotto, riuscendo a mantenere intatte tutte le peculiarità che a me personalmente l'hanno fatto adorare.

*P. S. Il concorso è stato vinto! Allora è definitivamente finito e chiuso per sempre, penserete voi (magari NdAlex)...*
*Beh, forse; il vincitore mi ha chiesto (e io con cattiveria ho acconsentito) di non pubblicare né il suo vero nome, né la soluzione, rinunciando al premio (un Gameboy vinto con una birra - nome censurato per evitare pubblicità-). Solo i suoi amici sanno chi è Technoguardia di Matera. Convincetelo a tornare sui propri passi, oppure migliaia di lettori in Italia continueranno a domandarsi la soluzione del misterioso concorso, che resterà un mistero per sempre (anche perché sarai definitivamente linciato la prossima volta che metti piede in redazione. Da tutti. NdAlex). Se Technoguardia vorrà, pubblicherò la soluzione in uno dei prossimi numeri...*

| SUPER NES | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+sprite ottimamente animati<br>+fondali simpatici | 90 |
| SONORO<br>+stupende musiche | 93 |
| GIOCABILITÀ<br>+immediato<br>+progressivamente impegnativo | 92 |
| LONGEVITÀ<br>+de gustibus<br>-de gustibus | 88 |
| INTERPLAY | 90 |

# WWF WrestleMania Steel Cage Challenge

**69** MASTER SYSTEM

**68** GAME GEAR

| GIOCATORI | 1 - 2 (1GG) |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 3 |

**"Nell'angolo sinistro, per un'altezza di centonovanta centimetri per settantadue chilogrammi di peso, il Campione, il Lavamorti!!! (Clap, clap). All'angolo destro, per un'altezza di centoquaranta centimetri, una larghezza di tremetrieventi ed un peso di duecentodieci chili, lo sfidante, il Macellaio Pazzo... (WWWWOOOOAAAA!!! ). Scusi Campione, dove va? A farsi un bagno? Ah, va bene..."**

Quando pensavo che finalmente la popolarità del Wrestling stesse scemando, ecco arrivare questo nuovo prodotto targato Flying Edge, una sotto etichetta di quei mascalzoni dell'Acclaim, che mi smentisce puntualmente. Questo Steel Cage Challenge è la simulazione di uno dei più spettacolari eventi del Wrestling, dato che i due wrestler contendenti sono rinchiusi all'interno di una gabbia metallica a (far finta di) menarsi di brutto, finché uno dei due non rimane inerme al suolo. Una volta che questo rito barbaro è stato compiuto, il superstite deve arrampicarsi in cima a un una parete della gabbia per portare a termine l'incontro. Visto che il gioco è sponsorizzato ufficialmente dalla World Wrestling Federation (e non dalla World Wildlife Fund), per menare allegramente le mani il giocatore potrà scegliere quale lottatore impersonare tra dieci delle più famose star di questa spettacolare disciplina e iscritte alla federazione, che vanno da Hulk Hogan a Ric Flair, da Tatanka a The Undertaker (lontano parente del campione descritto nel cappello iniziale...), da Randy Savage a Ted Dibiase e così via. Una volta deciso con che lottatore combattere e se giocare da solo contro il computer o in teamwork con un altro giocatore, vi ritroverete sul ring vero e proprio a fronteggiare un nerboruto wrestler disposto a tutto pur di farvi la pelle e arrivare alla conquista del titolo mondiale. Per impedire che l'avversario vi stritoli in men che non si dica, è necessario difendersi o, se preferite, at-



Non ho ancora capito perché Papa Shango si faccia il sonnellino sul ring



Scegliamo il Lavam... ehm, il Becchino (The Undertaker) per questo incontro



Dopo una breve introduzione da parte dello speaker

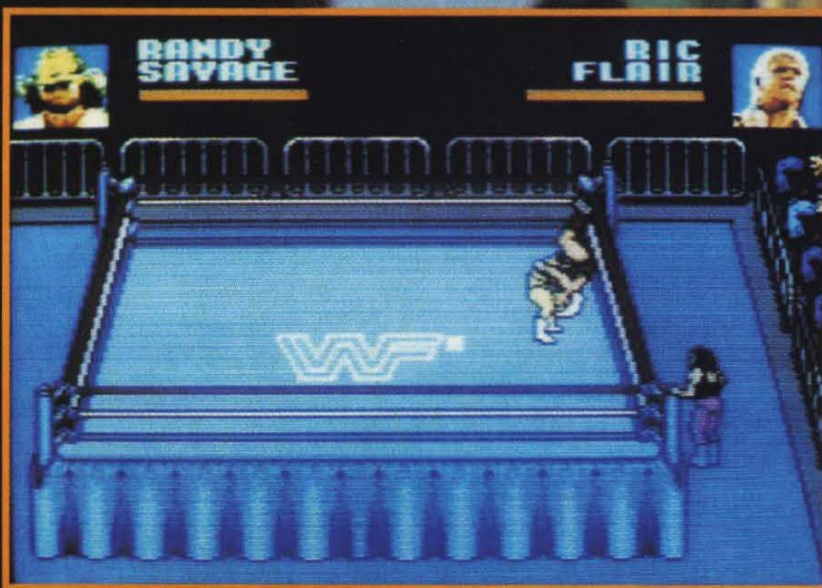


Balliamo, è da tanto tempo che non lo facciamo

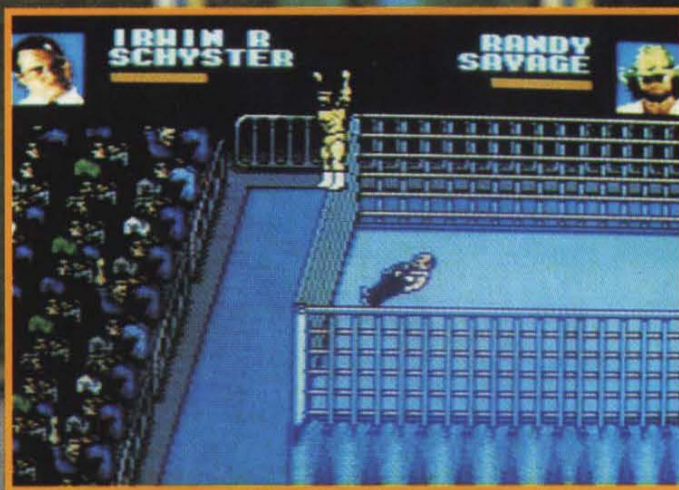


Il vecchio e mitico Hulk Hogan nella gabbia con Shawn Michaels



Scusa Ric, ti spiace se ti schiavello con la faccia sul ring?

Il biondo gigante californiano con ennesimo avversario

taccare con alcune delle molte mosse a vostra disposizione; potrete così sbizzarrirvi a scaricare la vostra furia selvaggia tirando calcioni, gomitate e ginocchiate a destra e a manca, fino al completo sfinimento del vostro avversario, coronato, ovviamente, con uno schienamento finale, che vi darà la vittoria e vi proietterà a combattere un altro match, in vista della finale per il titolo... La realizzazione tecnica di questo titolo è mediocre, con gli sprite piuttosto piccoli, anche se ben riconoscibili, e le animazioni carine. La giocabilità è forse il punto debole di tutto il gioco: si tratta infatti di pigiare furiosamente i tasti del vostro joypad quando vi trovate a contatto con l'avversario, e così ci metterete un po' a capire quando e perché vi riesce la presa o la contropresa. Se siete veri appassionati del wrestling non vi può deludere, ma per gli altri potrebbe risultare noioso, forse troppo.

Andrea "MAO" Della Calce

Bella lì, Randy, sei anche capace di arrampicarti!

Randy Savage non è l'uomo che vorrei incontrare di sera in una gabbia buia

L'uomo da un milione di dollari (gli hanno cambiato solo i capelli) sempre con Ric Flair (ma gli piace tanto pigliarle?)

| MASTER SYSTEM | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ben disegnati i volti dei wrestler.<br>-spesso un po' confusionaria e poco definita. | 70 |
| **SONORO**<br>+nello standard del MS...<br>-purtroppo. | 70 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+tante mosse...<br>-... un po' troppo astruse. | 65 |
| **LONGEVITÀ**<br>+tanti wrestler da provare...<br>-... ma l'entusiasmo si esaurirà presto. | 75 |
| **FLYING EDGE/ACCLAIM** | 69 |

| GAME GEAR | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+uguale a quella per MS...<br>-... ma rimpicciolita. | 69 |
| **SONORO**<br>-Jingles monotoni...<br>-Scarsi effetti | 68 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+tante mosse<br>-poco immediato. | 65 |
| **LONGEVITÀ**<br>+un wrestling a passeggio? Mio!<br>-Monotono | 74 |
| **FLYING EDGE/ACCLAIM** | 68 |

# SUPER DOUBLE DRAGON

84

| | |
|---|---|
| **GIOCATORI** | **1 - 2** |
| **LIVELLI** | **7** |
| **LIVELLI DI DIFFICOLTA'** | **3** |

**Fu il primo beat 'em up con fondale interattivo. Convertito su tutti i formati per computer, ebbe svariati seguiti. Ora il quarto episodio arriva su Super Nintendo: ecco a voi il ritorno di Double Dragon!**

I due fratelli, Billy e Jimmy, ne hanno fatte di scazzottate e si portano dietro i loro acciacchi e la loro età, ma non li dimostrano. Sempre scattanti e combattivi, i Dragoni Gemelli sono stavolta impegnati nella lotta contro un'organizzazione criminale, gli Shadow Warriors, trafficanti di droga che hanno commesso l'errore di uccidere un'affascinante donna poliziotto, amica dei due eroi.

Ora i predatori sono divenuti prede, ma andare a caccia di tigri è pericoloso, e il più piccolo errore può rivelarsi mortale. Billy e Jimmy lo sanno e hanno ampliato le loro letali tecniche di combattimento, trasformandosi in vere e proprie macchine di morte. Sarete capaci di sfruttarne le potenzialità e sgominare gli Shadow Warriors, rendendo un servizio alla giustizia e vendicando la memoria dell'amica assassinata?

Il gioco è un beat 'em up a scorrimento orizzontale, che si snoda attraverso sette scenari, dai ghetti fino alla lussuosa villa del boss dell'organizzazione.

Debbo confessare che non appena ho inserito la cartuccia nella console, la prima impressione non è certo stata favorevole: mi trovavo dinanzi degli sprite microscopici, e, assuefatto a Final Fight o a Street Fighter II, avevo perso l'abitudine ai personaggi alti meno di un terzo dello schermo. Provai quindi istinto di spegnere e passare ad altro, ma il dovere giornalistico mi imponeva di testare a fondo il gioco, e così feci. Beh, raramente modifico il giudizio avuto dalla prima impressione: abituato a visionare una decina di cartucce al mese, sento subito la puzza di bruciato. Un numero ancor minore di volte mi è poi capitato di modificarlo in meglio: è molto più facile che andando avanti a giocare scopra che un gioco riveli la sua limitatezza di concept o una scarsa longevità.

Super Double Dragon non appartiene a questa categoria: visionatelo con attenzione, c'è molta più sostanza di quanto sembri inizialmente. Le animazioni sono curatissime, e anche se l'azione non è veloce, risulta comunque fluida e godibile, permettendo un elevato numero di frame per le mosse di ogni sprite. Peccato, se la grafica non fosse stata miniaturizzata e la lunghezza degli schermi non fosse stata così nella media, Super Double Dragon sarebbe stato un capolavoro imperdibile. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

| SUPER NINTENDO | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>-mediocre il contesto globale...<br>+Ottime, però, le animazioni. | 80 |
| **SONORO**<br>+davvero notevole<br>+ appropriato. | 93 |
| **GIOCABILITÀ**<br>-non immediato<br>+ma comunque divertente. | 89 |
| **LONGEVITÀ**<br>+nella media | 74 |
| **TECHNOS** | 84 |

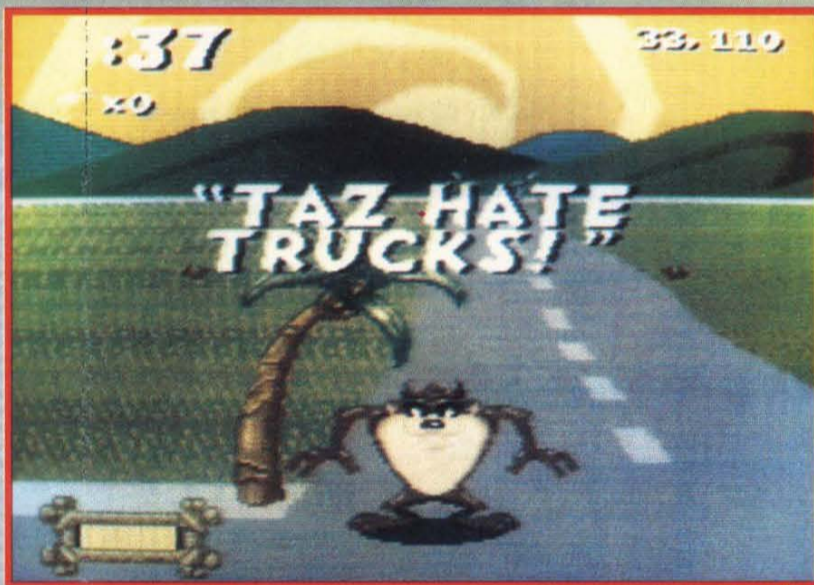
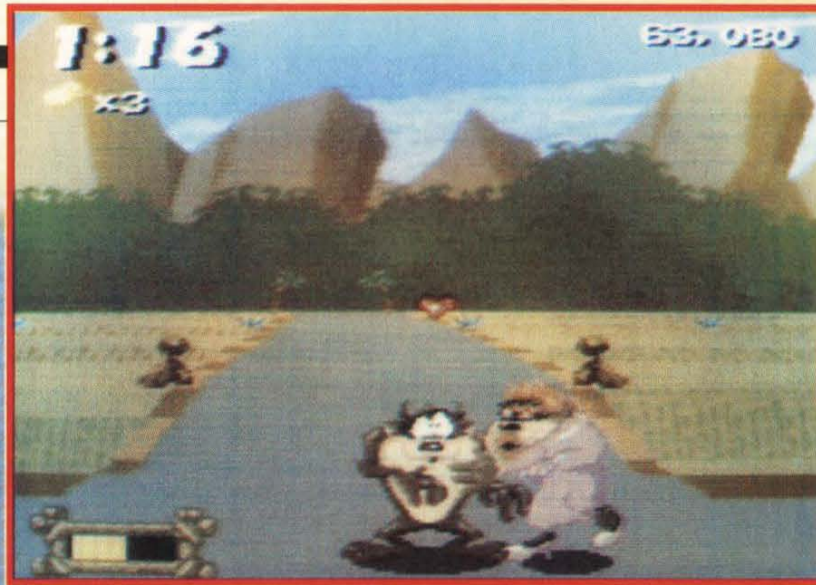
88

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | 15 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

**La Warner ancora alla riscossa; dopo Road Runner e Tiny Toon Adventures, ecco un nuovo simpaticone animato: il caro Taz col suo tipico languorino allo stomaco...**

# TAZ-MANIA

IMPORT

No, non si tratta della conversione dell'omonimo platform originariamente programmato su Megadrive, ma piuttosto del gioco di corsa più bizzarro di tutti i tempi. Nell'ultima fatica della Sunsoft impersonerete il simpaticissimo Taz (lui e Wile E. Coyote sono quelli che più adoro in assoluto), che corre all'impazzata per le strade nel tentativo di riempirsi il più possibile il capiente pancino. Il tutto naturalmente a danno dei poveri pennuti che popolano i dintorni. La visuale è in soggettiva tridimensionale, con Taz ripreso di schiena; il gioco potrebbe benissimo essere paragonato con un normale videogame di formula 1; c'è comunque da aggiungere che una novità esiste, ed è quella che potrete (e in alcuni casi dovrete proprio) correre in direzione opposta alla norma, e cioè con lo sprite rivolto verso di voi, che vi viene incontro come se tentasse di uscire dallo schermo. Questa situazione disorientante (e dall'effetto alquanto piacevole a livello visivo) è causata dal fatto che, dovendo deglutire un certo numero di pennuti per finire lo stage, casomai ne superaste uno nella vostra folle corsa, dovrete tornare indietro a riacchiapparlo (ma potreste benissimo anche fermarvi e aspettare che vi superi; qui ognuno ha la sua tecnica personale di caccia).

Bene; vi starete chiedendo com'è il gioco in sostanza. Dato che si tratta di un gioco di corsa con un aspetto grafico interattivo del tutto originale, la caratteristica che dovrebbe determinarne la fondamentale riuscita qualitativa sarebbe indubbiamente la fluidità e la velocità dell'azione. Beh, sappiate che ci sono tutt'e due, e sono anche ottimamente rappresentate. Il paesaggio scrolla veloce che è un piacere; totale e incondizionata assenza di un qualsivoglia rallentamento; presenza di numerose chicche grafiche, come il parallasse doppio o triplo dello sfondo, o la possibilità di correre in "modo tornado" nello stile più tipico di Taz, o le numerose animazioni di morte del nostro eroe (forse sarebbe meglio dire "disavventure fisiche", giacché i cartoni non muoiono mai): per stritolamento, investimento automobilistico o camionistico, trasformazione in fisarmonica a seguito di facciate contro ostacoli vari, affogamento in pozze apparentemente innocenti e chi più ne ha, più ne metta.

Tazmania è quindi un gioco molto piacevole a vedersi, e davvero immediato e divertente a giocarsi, ma c'è comunque il solito "ma". In questo caso il "ma" è rappresentato dalla totale assenza di uno schermo opzioni per selezionare il livello di difficoltà o per altre esigenze (vergogna ai programmatori della Sunsoft! Il simbolo distintivo dei giochi per console è proprio lo schermo opzioni), e dalla tangibile immutabilità dello schema di gioco. Sì, non ho apposta voluto usare la parola "ripetitività" perché a ogni stage (beh, non proprio a ognuno, ma fa lo stesso) si aggiungono dei nemici nuovi, e anche perché ogni stage presenta uno sfondo diverso dal precedente (carino quello con la pioggia).

Comunque sappiate che dovrete solo e soltanto correre (anche nei livelli bonus, il che risulta abbastanza esilarante dato che quasi quasi non si distinguono assolutamente dai livelli normali), evitando magari di finire in acque profonde o nelle grinfie della vostra fidanzata assatanata (veramente quanto di più brutto e "urfido" possiate immaginare), o ridotti a frittata da automobilista ubriaco, ma comunque dovrete solo e soltanto correre. Traetene le dovute conseguenze.

A proposito, a me Tazmania piace. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Ecco la fidanzata assatanata di Taz



Da qui in poi Taz odia i camion!

Una bel sonno alla fine del livello?

Ti sei spaventato solo per un camion?

Una scrollatina per rimettersi in sesto dopo un incidente...

| SUPER NES | |
|---|---|
| GRAFICA +scrolling veloce e fluido | 93 |
| SONORO +ottime musichette d'accompagnamento | 92 |
| GIOCABILITÀ +immediato e coinvolgente | 90 |
| LONGEVITÀ -soggettivamente duraturo | 80 |
| SUNSOFT | 88 |

# MORGANA

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

| | |
|---|---|
| Mega Drive scart | L. 249.000 |
| Mega Drive scart + Sonic | L. 275.000 |
| Mega Drive Pal | L. 249.000 |
| Mega Drive Pal + Sonic | L. 275.000 |
| Genesis scart | L. 259.000 |
| Genesis scart + Sonic | L. 289.000 |

**Novità Mega Drive / Genesis**

| | |
|---|---|
| Battletoads | L. 99.000 |
| Bubsy | L. 129.000 |
| Chester cheetah | L. 115.000 |
| Cool spot | L. 115.000 |
| Double dragon III | L. 109.000 |
| Fatal Fury | L. 129.000 |
| Flash Back | L. 125.000 |
| Gods | L. 99.000 |
| Golden axe III | L. 109.000 |
| Jungle strike | L. 129.000 |
| Hook | L. 109.000 |
| Humans 2 | L. 109.000 |
| King of the monsters | L. 115.000 |
| Mick e Mack G.G. | L. 109.000 |
| Mortal kombact | Tel. |
| Out of this world | L. 109.000 |
| Pugsy | L. 109.000 |
| Snow bros | L. 129.000 |
| Street Fighter II | L. 129.000 |
| Shinobi 2 | L. 119.000 |
| Strider 2 | L. 109.000 |
| Tiny toons | L. 109.000 |

| | |
|---|---|
| Alien 3 | L. 99.000 |
| Alien storm | L. 49.000 |
| Alisia dragon | L. 75.000 |
| Bare Knukle | L. 74.000 |
| Batman | L. 69.000 |
| Batman return | L. 99.000 |
| Bulls us Lakers | L. 109.000 |
| Captain America | L. 99.000 |
| Chakan | L. 99.000 |
| Chuck rock | L. 109.000 |
| Deadli moves | L. 119.000 |
| Desert strike | L. 94.000 |
| Double dragon | L. 79.000 |
| Dragons fury | L. 99.000 |
| Ecco the dolphins | L. 99.000 |
| European club soccer | L. 109.000 |
| Ex ranza | L. 109.000 |
| Ghouls'n' ghost | L. 69.000 |
| Golden axe II | L. 69.000 |
| Grand slam tennis | L. 89.000 |
| Mazin saga | L. 109.000 |
| Moonwalker | L. 89.000 |
| Pro strike | L. 109.000 |
| Predator 2 | L. 99.000 |
| Quack Shot | L. 49.000 |
| Road rash | L. 75.000 |
| Road rash II | L. 99.000 |
| Rolo to the resque | L. 99.000 |
| Shining force | L. 129.000 |
| Side poket | L. 99.000 |
| Sonic 2 | L. 89.000 |
| S. Monaco G.P. | L. 49.000 |
| S. Monaco G.P. II | L. 69.000 |
| Splatter Hause 3 | L. 99.000 |
| Street of rage 2 | L. 109.000 |
| Thunder force III | L. 79.000 |
| Thunder force IV | L. 109.000 |
| Toki | L. 69.000 |
| Turtles in time | L. 99.000 |
| Turrican | L. 49.000 |
| USA team basket | L. 99.000 |
| Wonder boy III | L. 52.000 |
| World of illusion | L. 95.000 |

**oltre 300 titoli in listino giochi a partire da L. 29.000**

| | |
|---|---|
| Mega CD | L. 530.000 |
| Mega CD + 4 giochi | L. 620.000 |

| | |
|---|---|
| After burner III | L. 119.000 |
| Batman returns | L. 119.000 |
| Dracula | L. 85.000 |
| Final fight | L. 125.000 |
| King quest 5 | Tel. |
| Microcosm | Tel. |
| Prince of Persia | L. 110.000 |
| Road blaster fx | L. 119.000 |
| Space quest 4 | Tel. |
| Stellor | Tel. |
| Thunder storm | L. 119.000 |
| Wolf child | L. 129.000 |
| Wonder dog | L. 119.000 |

| | |
|---|---|
| Neo Geo | L. 545.000 |
| Neo Geo + Game | L. 599.000 |

| | |
|---|---|
| 3 Count Bout | L. 349.000 |
| World Heroes 2 | L. 399.000 |

| | |
|---|---|
| Alpha mission 2 | L. 210.000 |
| Art of fighting | L. 430.000 |
| Blue's journey | L. 170.000 |
| Baseball star professional 2 | L. 250.000 |
| Cyber lip | L. 99.000 |
| Eight man | L. 240.000 |
| Fatal fury 2 | L. 409.000 |
| Golf top player | L. 119.000 |
| King of the monster | L. 310.000 |
| Magician lord | L. 170.000 |
| Mutan nation | L. 240.000 |
| Top hunter | Tel. |
| Samurai Shadow | Tel. |
| Sengoku 2 | L. 359.000 |
| Super side kicks | L. 379.000 |

**disponibili tutti i titoli Neo Geo**

| | |
|---|---|
| Super famicon scart | L. 360.000 |
| Super famicon pal | L. 370.000 |
| Super nes scart | L. 288.000 |
| Super nes pal | L. 298.000 |
| Super Nintendo + S.M.W. | L. 355.000 |
| Super scope | L. 119.000 |
| Magic converter | L. 35.000 |

**Novità Super nes U.S.A.**

| | |
|---|---|
| Addams family 2 | L. 139.000 |
| Alien 3 | L. 125.000 |
| Batman: revenge of the Joker | L. 119.000 |
| Bebe's Kids | L. 119.000 |
| Bubsy | L. 129.000 |
| Chuck rock | L. 109.000 |
| Combatribes | L. 119.000 |
| Duffy duck | L. 119.000 |
| Fatal fury | L. 129.000 |
| Final fight 2 | L. 129.000 |
| Fire e ice | L. 119.000 |
| Mortal kombact | Tel. |
| Mario is missing | L. 129.000 |
| Sengoku | L. 129.000 |
| Star fox | L. 129.000 |
| Super adventure island 2 | L. 119.000 |
| Super Battletoads | L. 119.000 |
| Super bomberman 93 | Tel. |
| Super global gladiators | L. 119.000 |
| Super fomation soccer 2 | L. 149.000 |
| Super mario all star | L. 189.000 |
| Super star wars | L. 129.000 |
| Super valis IV | L. 119.000 |
| Tazmania | L. 119.000 |
| Top Races | L. 129.000 |
| Ultimate Fighter | L. 129.000 |
| World heroes | Tel. |

| | |
|---|---|
| Addam's family | L. 109.000 |
| Adventure island | L. 119.000 |
| Alien vs Predator | L. 59.000 |
| Amazing tennis | L. 109.000 |
| Axelay | L. 119.000 |
| Best of the best | L. 119.000 |
| Brass number's bross | L. 119.000 |
| California games II | L. 119.000 |
| Chester cheetah | L. 119.000 |
| Contra spirit | L. 109.000 |
| Cool world | L. 119.000 |
| Final fantasy II | L. 109.000 |
| Final fight | L. 119.000 |
| Gods | L. 119.000 |
| Golden fighter | L. 59.000 |
| Hook | L. 129.000 |
| Jimmy Connors | L. 109.000 |
| Kiki Kai Kai | L. 129.000 |
| Magic sword | L. 99.000 |
| Magical quest | L. 119.000 |
| NCAA Basket ball | L. 99.000 |
| NHCPA Hockey '93 | L. 119.000 |
| Out of this world | L. 119.000 |
| Pang | L. 109.000 |
| Phalanx | L. 109.000 |
| Parodius | L. 119.000 |
| Prince of Persia | L. 109.000 |
| Pop twen bee | L. 139.000 |
| Power moves | L. 119.000 |
| Rushing beat 2 | L. 135.000 |
| Road runner | L. 115.000 |
| Space megaforce | L. 119.000 |
| Spider man e the X-man | L. 119.000 |
| Street combact | L. 129.000 |
| Street fighter II | L. 149.000 |
| Super slam dunk | L. 119.000 |
| Super Mario kart | L. 99.000 |
| Super soccer champ | L. 119.000 |
| Tiny Toons | L. 119.000 |
| The blues brother | L. 139.000 |
| Turtless IV | L. 119.000 |
| U.N. Squadron | L. 119.000 |

**oltre 200 titoli in listino giochi a partire da L. 59.000**

**Novità Super famicom**

| | |
|---|---|
| Batman returns | L. 149.000 |
| Dragon ball 2 | L. 169.000 |
| Dead dance | L. 149.000 |
| Edo No Kiba | L. 139.000 |
| Fatal fury | L. 139.000 |
| Final fight 2 | L. 159.000 |
| Mario e Wario | L. 129.000 |
| Street 2 turbo | L. 169.000 |
| Star fox | L. 149.000 |

| | |
|---|---|
| Game gear + Sonic | L. 279.000 |

| | |
|---|---|
| Alien 3 | L. 76.000 |
| Chakan | L. 69.000 |
| Donald Duck | L. 59.000 |
| Jurassic park | L. 79.000 |
| Land of illusion | L. 79.000 |
| Predator 2 | L. 79.000 |
| Prince of Persia | L. 79.000 |
| Sonic | L. 59.000 |
| Sonic 2 | L. 69.000 |
| Street of rage 2 | L. 79.000 |

**oltre 60 titoli in listino**

| | |
|---|---|
| Game boy + Tetris | L. 165.000 |

| | |
|---|---|
| Alien 3 | L. 65.000 |
| Megaman II | L. 59.000 |
| Star wars | L. 69.000 |
| Super Mario land | L. 59.000 |
| Super Mario land 2 | L. 69.000 |
| Tiny toons | L. 59.000 |

**oltre 300 titoli in listino**

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

**PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)**

IMPORT

91

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | - |

**Oh, eccomi qua: sono le 21:47 di una piovosa serata di giugno, e voglio proprio tirare fuori una bella recensione di questo titolo. In fondo la merita proprio...**

# ALFRED CHICKEN

La vita di un pollo non deve certo essere delle più entusiasmanti sulla piazza. I leoni sono i re della giungla, i falchi sono dei nobili predatori, i cani sono i migliori amici dell'uomo, e via discernendo su questioni etologiche che, a dire il vero, poco ci interessano. Ciò che conta è il pollo. Il pollo è nostro amico. Esso infatti ci delizia sia come secondo piatto che come star dei videogiochi. Capita infatti che tale Alfredo decida di sfuggire dall'allevamento in cui era cresciuto, andare negli uffici Mindscape per firmare il contratto e, lungo la strada, raccogliere tutti i diamanti che incontra.

L'azione di gioco, dunque, si svolge come nel più classico dei platform, con tanto di trabocchetti, passaggi segreti, stanze nascoste, mondi paralleli, trampolini, baratri con spuntoni, e via dicendo. Il nostro Alfredo può dunque recuperare quanti più diamanti gli è possibile (in una parola: TUTTI), zompando a destra e a manca per tutti i livelli (sembrano proprio tanti) che compongono il gioco. A ostacolarlo, neanche a dirlo, ci saranno i soliti nemici in stile demenzial-giapponese, e come sempre non mancano i tocchi di classe: l'espressione beota di Alfredo quando guarda verso l'alto, ad esempio, oppure l'effetto sonoro scemo quando "atterrando" si impianta col becco nel terreno. Cosa dire poi delle piume che svolazzano qua e là quando si perde una vita? E' un vero peccato che tutti questi ghignosissimi particolari vengano sminuiti dalla risoluzione del Game Boy, perché tutta la grafica è incredibilmente particolareggiata, e in più non si impasta! Se avete visto l'originale per Amiga, non vi resta da fare altro che immaginarlo in bianco e nero, con lo schermo un pelino più ridotto, ma con lo stesso spirito e lo stesso identico schema di gioco: tra le due versioni, infatti, non sembra esserci la minima differenza. Un ottimo acquisto, dunque e un ottimo affare anche per tutti gli altri. Buon divertimento!

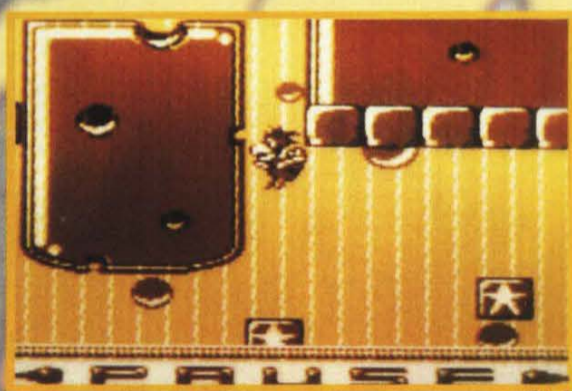
Paolone

Attenti, fare questa fine non è poi così difficile!

Banale: Si trasforma in un raggio missile, coi circuiti di mille valvole...

Oooh, ma che bello quel fiore lassù!

Vediamo un po' questo trasportatore dove mi porta...

Forse sarà meglio abbassarsi

Balzellon balzelloni, cerchiamo di arrivare là in alto: sarà meglio cercare un'altra strada...

| GAME BOY | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Evita egregiamente la confusione<br>+ Molto particolareggiata | 94 |
| SONORO<br>+ Davvero simpatico<br>- Ma dopo un po' stanca | 85 |
| GIOCABILITÀ<br>+ Difficoltà ben calibrata | 89 |
| LONGEVITÀ<br>+ non lo mollerete prima di averlo finito. | 90 |
| MINDSCAPE | 91 |

# THE ADVENTURE ISLAND PART II TWO

78

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | - |

**Non è la prima volta che esprimo il mio parere su questo gioco, ma dall'ultima volta deve essere successo qualcosa...**

Nel giugno dell'anno scorso, questo gioco mi era piaciuto molto. Nel Luglio di quest'anno mi piace molto meno. Magari tra un paio di anni lo troverò rivoltante. Ma passiamo alla recensione per la gioia di chi non conosce ancora i misteri dell'isola dell'avventura.
Hudson's Adventure Island II è, parliamoci chiaro, un clone spudorato di Wonder Boy, il celeberrimo coin op risalente a diverse ere geologiche fa che vi metteva nei panni di un "giovane" cavernicolo impegnato a restituire alla bella cavernicola la libertà perduta a opera di un malvagio demone.
Siccome alla Hudson (la casa produttrice del gioco) sanno che il buon giorno si vede dal mattino, hanno deciso di iniziare la propria opera di clonazione direttamente dal background; e se nel primo episodio del gioco ci si trovava a dover liberare la principessa Leilani dalle grinfie del Malvagio Stregone, nel secondo dobbiamo liberare la sorella (di Leilani, non dello stregone), sempre nell'età preistorica e sempre con l'aiuto di skate e dinosauri vari.
A volte mi chiedo quanto tempo ci mettano a elaborare trame così complesse (più o meno il tempo che ci hai messo tu a scrivere questa recensione. NdAlex).
Parlando del gioco vero e proprio, possiamo dire che si tratta di un platform da giocare con attenzione. Tutte le vostre mosse possono essere "precalcolate". Non ci sono orde di avversari che vi sbarrano la strada o miliardi di trappole di cui bisogna imparare a memoria la posizione. Ci sono solo pochi avversari piazzati in punti cruciali e poche trappole, evidenti ma poco piacevoli da affrontare. Quello di cui bisogna imparare a memoria la posizione è, invece, la disposizione dei bonus segreti: delle uova che compaiono dal nulla elargendovi i più svariati bonus (dalle vite extra alla possibilità di saltare direttamente all'isola successiva).
Il gioco si svolge su un percorso composto da otto isole divise, a loro volta, in cinque "zone". Alla fine della quinta zona vi aspetta, per ognuna delle isole, il mostrone finale.
Ma arriviamo all'elemento che lo differenzia dal grande titolo Capcom: l'elemento salvadanaio.
Bighellonando per i livelli potete trovare, racchiusi in uova enormi ma dalla fragile costituzione, numerosi bonus che vi aiuteranno a completare la vostra missione: asce, skateboard e diversi tipi di dinosauri da cavalcare. Alla fine di ogni zona, si possono mettere "da parte" e utilizzare più tardi, magari quando le difficoltà cominceranno a moltiplicarsi.

JH

A cavallo di un dinosauro (?) nelle caverne

Un po' di piattaforme in mezzo alla foresta...

Vi viene anche mostrata la mappa dell'isola specifica che state per affrontare

I bonus che avete raccolto e che potete utilizzare...

La serie di isole che dovete affrontare

Lanciando piccoli tomahawk contro uno pterodattilo...

**NES**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+molto varia per essere un NES<br>+piuttosto ben definita. | 81 |
| SONORO<br>-un po' ripetitivi i jingle.<br>+ gli effetti sonori non sono malaccio. | 68 |
| GIOCABILITÀ<br>+ abbastanza divertente<br>- poco originale | 78 |
| LONGEVITÀ<br>+ Livelli esasperatamente lunghi...<br>- ...nella loro monotonia. | 75 |
| HUDSON | 78 |

# STREETS OF RAGE

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 2 |

90

**"No Axel, non funziona così. Prima devi dire fermi o sparo, dopo devi sparare! E se proprio non riesci a fare a meno di eliminare tutti quelli che vedi, almeno non perdere tempo a legger loro i diritti dopo che li hai freddati..."**

Sono tornati. Sono sempre loro. Sono ancora più arrabbiati. Stiamo ovviamente parlando di Adam Hunter, di Axel Stone e di Blaze Fielding, poliziotti disposti a tutto pur di mantenere tranquille le strade della loro amata città. All'inizio hanno avuto dei problemi con i loro superiori, corrotti e al soldo dei più potenti malavitosi della zona, ma ora le cose si sono sistemate. Il boss dei boss è stato eliminato, i poliziotti corrotti sono scappati e la centrale è tornata a essere il centro operativo di coloro che combattono per la giustizia. Questo è quanto è successo su Mega Drive. Ora i nostri eroi devono pulire il Master System.

C'è da dire che la visione di amministrazione della giustizia dei nostri maneschi poliziotti, potrebbe differire leggermente con quella delle persone normali: per loro la legittima difesa acquista un significato sorprendentemente vasto (soprattutto nei loro riguardi), e il fatto di portare un distintivo dà il potere di aprire il fuoco su chiunque non abbia un bell'aspetto e su coloro che potrebbero avere un'arma nascosta tra i vestiti. Così, dopo solo tre mesi di lavoro, il conto delle loro vittime raggiunse la cifra di 136 persona, tra cui una vecchietta con il carrello della spesa ("Pensavo ci nascondesse dentro un lanciarazzi nucleare. Si è trattato di legittima difesa." Axel.) e un bambino con un pal-

E' pericoloso per le signorine andarsene da sole in giro

Un bel ponte a scassiamo il malvivente

Mangiato pesante?

Uno dei cattivoni grossi; a questo piace il boomerang

I giocolieri! Che bello!

Ma dove salti, bel maschione, che sono qua

# OF

lone da basket ("Quando ero piccolo, a scuola c'era un bambino che giocava a basket che mi maltrattava. Si è trattato di legittima difesa." Blaze.)(E Adam? Non si difende mai, poverino? NdAlex). A questo punto, la soluzione era ormai inevitabile: volente o nolente, il loro capitano si trovò costretto a requisire le armi che avevano in dotazione, compreso il lanciafiamme, lo strizzapollici e un set completo di piccoli ordigni atomici.
Ora Adam, Axel e la loro compagna Blaze si trovano per la strada, con la violenza che sta tornando a turbare la quiete degli onesti cittadini, e senza nessuna arma. Dovranno fare fronte a bande di spietati delinquenti contando solo sulle proprie forze (con l'occasionale ausilio di qualche oggetto più o meno contundente rinvenuto per caso). Fortunatamente sono tutti campioni di almeno una decina di arti marziali, ma questo non rende le cose facili: sembra infatti che attualmente, per poter entrare in una qualsiasi banda, sia necessario picchiare più di Bruce Lee, e per i tutori dell'ordine si prospetta una giornata non certo tranquilla.
A voi l'onore e l'onere di guidare Adam, Axel e Blaze (uno alla volta) attraverso le turbolente strade cittadine, cercando di scoprire chi si trova dietro alla nuova esplosione di violenza che sta investendo il quartiere. Purtroppo di armi non se ne parla assolutamente, e dovrete arrangiarvi a colpi di uppercut, calcioni volanti e, se siete fortunati, con qualche occasionale chiave inglese.
Sulla meccanica del gioco non c'è in realtà molto da dire: si tratta del solito beat 'em up, con gli eroi gonfi di steroidi e i cattivi che arrivano in piccoli gruppetti (non sia mai che si accordino per attaccare in 150 per volta. Sarebbe toppo facile), con i bonus e le armi nascosti nelle solite cabine del telefono o sotto i barili di latta, e i mega picchiatori di fine livello, ma in fondo questo è esattamente quello che ci si aspetta da un beat 'em up. La realizzazione grafica è buona, sia dal punto di vista della definizione e dell'animazione degli sprite, che per quanto concerne i fondali (poco originali, ma di effetto). Le mosse non sono molte, a dire la verità (in fondo si parla del Master System), ma bastano per una serie di allegre scazzottate e sono facili da imparare. Niente da ridire anche a proposito della quantità e della varietà di livelli, sufficienti per parecchie ore di gioco. Un appunto negativo viene invece guadagnato dalla velocità: gli sprite principali tendono a muoversi con molta calma e la risposta ai comandi non è esattamente immediata, mentre gli avversari agiscono con una prontezza a dir poco frustrante. Si tratta fortunatamente di un inconveniente a cui si può facilmente sopperire con la necessaria esperienza, e che dopo le prime partite tende a passare in secondo piano.
Un buon titolo, sempre che non vi siate ancora stufati dei picchia-duro a scorrimento orizzontale!

Andrea Fattori

I gemelli campioni di kung fu sono pericolosi (non sempre, come vedete)

Vabbé che è grosso e cattivo, ma le ginocchiate lì non sono da gentiluomini

aCosì va molto meglio e fa anche più male (almeno nel gioco)

Qui stanno facendo a fette il nostro Adam

Sul ponte pieno di buchi

## I PROTAGONISTI

Breve presentazione dei tre personaggi che vi sarà possibile impersonare:

**ADAM HUNTER:** 23enne ex poliziotto con l'hobby dei bonsai, Adam è un campione nella boxe. Picchia forte, salta molto ma è un po' lento.

**AXEL STONE:** di un anno più giovane di Adam è anche lui un ex piedipiatti. E' (manco a dirlo) un appassionato di videogame e un esperto di arti marziali. Picchia forte, salta poco ma è molto veloce.

**BLAZE FIELDING:** la più giovane ex poliziotta nel gruppo (ha solo 21 anni), si diletta a ballare la lambada e a proiettare gente in giro con tecniche di judo. Picchia "piano", però salta molto ed è molto veloce.

## MASTER SYSTEM

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ buoni fondali<br>+ buoni sprite | **91** |
| **SONORO**<br>+ buon uso delle capacità della macchina<br>- ripetitiva | **83** |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ poche mosse ma semplici<br>- un po' lento | **90** |
| **LONGEVITÀ**<br>+ stimolante all'inizio<br>- tende a stufare | **89** |
| **SEGA** | **90** |

# FIRE FIGHTER

79

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

**Con un nome così può essere solamente un picchiaduro tra vigili del fuoco...**

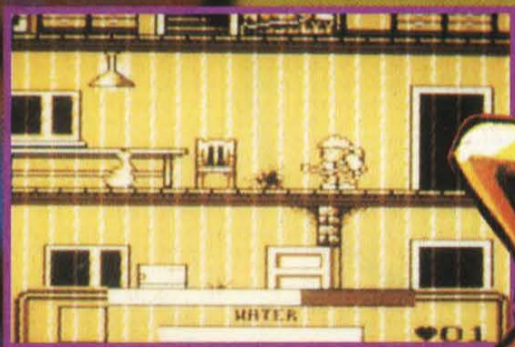
E invece no, anche se sarebbe stato davvero interessante vedere qualche pompiere azzuffarsi con tanto di autocisterna al seguito, dietro a un titolo come Fire Fighter non si nasconde altro che un platform game ambientato in un palazzo in preda alle fiamme. Eh già, se nella vita avete sempre desiderato essere Grisù, o al limite Pasquale Giacummo (noto comandante dei vigili del fuoco di un paesino accanto a Pineto Calabro), allora questo è proprio il giochillo che fa per voi. Essenzialmente, lo schema di gioco è strutturato alla "Elevator Action", e voi dovrete -manco a dirlo- impersonare un impavido pompiere armato solo di una pistola ad acqua modello Liquidator 100 (lo si deduce dal fatto che i "proiettili" sono a esaurimento, e potete ricaricare la vostra "arma" solamente grazie a un insieme di papparuoli dalla vaga forma di tanica, con tanto di goccione in mezzo: li trovate qua e là per i piani che compongono ogni singolo livello). Le fiamme che dovete debellare, comunque, non se ne restano lì impalate a farsi spegnere, ma animate da non si sa quale alito maligno, si divertono a spostarsi qua e là e ad accrescere il proprio volume, giusto per rendere la vita più difficile ai giocatori. Non mancano gli odiatissimi bambinetti grassocci da salvare (avrei preferito arrostirli, ma un gioco così ancora non è uscito), e l'azione può sembrare molto divertente. Può sembrare, perché dopo aver ammirato per un po' la grafica molto dettagliata del gioco, e aver sparacchiato bolle d'acqua da tutte le parti, subentra la noia tipica di ogni gioco ripetitivo. Amen, con tutto il software che c'è in giro per Game Boy, questo non è esattamente quello che si definisce un acquisto indispensabile, ma qualcuno di voi potrebbe trovarlo anche molto divertente. Auguri.

Paolone

L'impavido salta da un piano all'altro

Evviva, saltiamo sopra i telefoni

Driiiin, driiin... chi telefona in una casa in fiamme?

Dovrei imparare ad annaffiare meglio

Eh, ma che fiammella piccola

IMPORT

| GAME BOY | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ dettagliata<br>- Funzionale | 82 |
| SONORO<br>+ Carino all'inizio<br>- Noiosetto dopo un po' | 72 |
| GIOCABILITÀ<br>+ Difficoltà ben calibrata | 80 |
| LONGEVITÀ<br>- Ripetitivo | 74 |
| MINDSCAPE | 79 |

# BUBSY IN: INCONTRI ARTIGLIATI DEL PELOSO TIPO.

Piacere, BUBSY™. Sono un gatto supereroe, schierato in prima fila per difendere eroicamente la Terra dai Lanosi. Chi sono costoro? Semplice: dei brutti ceffi, decisi a impadronirsi di tutti i gomitoli di lana di cui il pianeta dispone, senza i quali i motori che alimentano la loro civiltà sono destinati ad arrestarsi per sempre! E il posto migliore per raccoglierne in abbondanza è proprio la Terra.

SOLO UNA CARTUCCIA A 16 BIT POTEVA CONTENERE LA MIA ESUBERANTE PERSONALITÀ INSIEME A .....

- UNA GRAFICA A DIR POCO SCONVOLGENTE
- 5 COLORATISSIMI MONDI DA ESPLORARE
- UN'INCREDIBILE VARIETÀ DI ESPRESSIONI E COMPORTAMENTI DIVERSI
- ESILARANTI DISCORSI DIGITALIZZATI (A PROPOSITO, SONO UNO DEI PRIMI PERSONAGGI PARLANTI DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI!)
- ECCEZIONALI EFFETTI SONORI

TUTTA LA MIA VITA E' UN CARTONE ANIMATO

PER SEGA MEGA DRIVE

DISPONIBILE NEI MIGLIORI NEGOZI

BUBSY

IN: CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

LEADER
DISTRIBUZIONE



CADARIO

# Jimmy Connors
## PRO TENNIS TOUR

91

| GIOCATORI | 4 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 3 |

**Mai visto un tennis per Super Nes con tante opzioni! Sono davvero stupefatto! Avreste mai pensato di poter disputare una partita di tennis sulla sabbia o dopo un'abbondante nevicata?**

Eh sì, in Jimmy Connors PTT oltre ai tradizionali campi in erba, cemento, terra battuta e al coperto (praticamente in cemento) avrete anche la sabbia e il Polo Nord. Potrete scegliere se disputare un'amichevole, iniziare o continuare (mediante password) un torneo, allenarvi con diversi esperti e scegliere un controllo del giocatore semi automatico o totalmente manuale.
Io preferisco decisamente Super Tennis della Tonkin House, ma la mia è una personalissima opinione, in quanto questo prodotto della UBI Soft (casa che qualche computermaniaco avrà già sentito nominare) è davvero valido nel complesso e completissimo sul piano simulativo. Pensate che, acquistando (a parte, s'intende) uno speciale adattatore fabbricato dalla Hudson, potrete persino giocare in quattro (leggasi Q U A T T R O) contemporaneamente, per un vero e proprio doppio all'ultimo sangue. Piuttosto intrigante, no?
I colpi ci sono tutti (topspin, pallonetto, tiro smorzato ecc.), la grafica è resa in maniera soddisfacentemente realistica, le opzioni sono numerosissime... e allora perché Super Tennis mi piace di più? Beh, principalmente perché è più arcadeoso. Quest'ultima, ambigua parola racchiude al suo interno i concetti di maggiore immediatezza, facilità d'interazione, velocità dell'azione di gioco e quindi, volendo fare una summa, una maggiore giocabilità.
Intendiamoci, i logorroici patiti di questo famoso sport troveranno Jimmy Connors PTT una simulazione ineguagliabilmente gratificante, e non si pentiranno di avere speso i loro soldi. Ma quelli che, come me, sono soltanto dei superficiali e sporadicamente occasionali spettatori del tennis preferiranno la maggiormente limitata simulazione a vantaggio di uno spensierato, divertente e poco impegnativo arcade.
A voi il sapervi identificare in una di queste due categorie e regolarvi quindi di conseguenza. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.


Jimbo contro un signore tedesco...


E scegliamo questo giocatore!


Senza dubbio assortite, queste coppie


Akira? Ma non era un cartone animato?


Facciamo tutto da soli o ci facciamo aiutare dal computer?

| SUPER NINTENDO | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+realistica ed appropriata | 89 |
| SONORO<br>+funzionale | 85 |
| GIOCABILITÀ<br>+completo<br>-poco immediato | 91 |
| LONGEVITÀ<br>+esauriente sotto tutti gli aspetti | 96 |
| UBI SOFT | 91 |

# GOLDEN A

IMPORT

92

| GIOCATORI | 1 - 2 |
|---|---|
| LIVELLI | 12 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 2 |

**Andiam, andiam, andiamo a massacrar, tralalallalla tralalallalla lalla lalla lalla lallaa!!!**

Non vale, questi hanno quattro braccia

Accidempoli raga! Golden Axe è arrivato al suo terzo episodio; ancora mi ricordo quando vidi il primo Golden Axe... Allora ero ancora un bambinetto a forma di rametto storto (ora invece sono un ragazzetto a forma di ramone storto), stavo tornando dalle rotaie del tram, il cui passaggio mi aveva appena trasformato cinquanta lire in duecento (ora purtroppo i coin op vanno tutti con cinquecento lire), e mi stavo recando nel mio bar preferito (quelli in cui ci sono gli zarri che ti chiedono se c'hai moneta) per vedere se c'era qualche bel giochicchio, entrai, e in effetti notai che il coin op presente era diverso dall'ultima volta; mi avvicinai trepidante e notai che lo scopo di quel gioco era di fare a botte.

Scusa, hai da accendere?

Mi piacque all'istante (cos'è, ti eri stufato degli zarri? NdAlex).
Inserii la bislunga moneta che stranamente mi diede il credito al primo colpo; cominciai a sudare, e restai circa mezz'ora imbeotito perché ero indeciso quale personaggio scegliere; alla fine optai per il vecchio nano, perché mi ero lasciato influenzare dall'aspetto dei tizi che stavano giocando a briscola vicino a me.
Il gioco mi appassionò in maniera esagerata, tanto che lo finii in pochi giorni (aiutato soprattutto da una scarsa difficoltà del gioco stesso).
Dall'uscita di quel coin op (che ancora oggi è considerato una pietra miliare della videoludica), sono state fatte innumerevoli conversioni; dall'Amiga al 64, dal Master System al Mega Drive; ed è senz'altro quest'ultima console che ha accolto con maggiore interesse Golden Axe (probabilmente perché è stata la versione meglio riuscita), facendone addirittura un seguito apposta per la succitata macchina (secondo me peggiore rispetto al primo).
E ora siamo arrivati al terzo episodio della saga (o della Sega... bella battuta, eh?), qui le cose sono nettamente cambiate; il vecchio nano è stato soppresso, probabilmente rinchiuso in una casa di cura perché beccato a far roteare un'ascia in mezzo alla strada; sono invece rimasti gli altri due personaggi, e cioè il bell'omone, tanto grosso e tanto figo, ma che prende sempre le mazzate da tutti, e la bella signorina; del resto una presenza femminile ormai non manca in nessun picchiaduro che si rispetti.
In aggiunta a questi due e per compensare la scomparsa del vecchio, sono però stati aggiunti due nuovi personaggi: il primo è il fratello di Blanka scappato da un

Diamole a questi pancioni!!!

Ecco il fratellone di Blanka e il gattone, i due nuovi arrivati, in azione

Uno dei bivi che rendono più interessante il gioco

Ma cos'è, una lucertola cattiva con le gambe?

circo, e il secondo è una sorta di pantera molto veloce ed efficace nei combattimenti; secondo me, il più cattivo fra i quattro è il panterone, è infatti dotato di una quantità di mosse che fanno troppo male, è indubbiamente veloce e in un certo senso è molto più bello da vedere degli altri.
Per quanto riguarda appunto le mosse dei personaggi, ce ne sono veramente un bordello: si va dalle solite prese, ai calci combinati, alle mosse speciali, e tante altre; ma è meglio che lo scopriate voi come farle, è più divertente.
Gli stage sono tantissimi, e in più in quest'ultima realizzazione sono stati inseriti dei bivi, che vi capiterà saltuariamente di incontrare, i quali vi porteranno ad una diversificazione del gioco molto atipica e divertente; di certo con questo sistema non può che giovarci la longevità; è doveroso aggiungere che è presente anche un'opzione per giocare uno contro uno (in questa fase è possibile anche utilizzare un aquila troppo cattiva).
Lo schema di gioco è bene o male rimasto invariato rispetto alle due precedenti versioni, dovrete quindi andare avanti prendendo a mazzate tutti coloro che vi vogliono male (che in compenso sono nettamente più vari), avrete a disposizione le "magic bomb", che caratterizzavano i primi due Golden Axe e che non potevano mancare nel terzo, senza contare che in questo terzo episodio, sommando le singole bombe di ogni personaggio, si può utilizzare una mega bomba distruttiva al massimo; non potevano mancare neanche gli animaloni da domare, questa volta, però, sono molto più maneggevoli e cattivi.
Graficamente è molto bello: immagini molto nitide (niente a che fare con Golden Axe II); parallasse fluidissimo; sprite di medie dimensioni, ma definiti egregiamente e colori molto d'atmosfera. Le animazioni dei vari sprite che intervengono durante il gioco sono molto curate, in particolar modo i quattro sprite principali.
La parte sonora fa entrare molto bene il giocatore nell'ambientazione e tipicamente fantasy a cui si ispira il titolo, e comunque tutta la serie; una nota particolare va ai lamenti che fanno i nemici prima di morire, molto d'effetto, ve lo garantisco.
Ed eccoci arrivati alla giocabilità; bisogna innanzitutto dire che tre livelli di difficoltà contribuiscono non poco ad aumentare la longevità di GAIII, in più, se a questi aggiungiamo una serie di percorsi differenziati tramite bivi nel percorso e una difficoltà di gioco molto ben calibrata e comunque nel complesso abbastanza impegnativa, possiamo tranquillamente dire che, considerato tutto, si mette alla pari del primo GA che, ve lo garantisco io, non è poco. Secondo me è un gioco il cui acquisto va preso seriamente in considerazione.

Raffaele Sogni

Quando mi rialzo se ne accorgono!

Chissà di che animale hanno usato le costole per fare il carro

Ma sì, facciamoci male anche sulle navi...

Quattro contro uno non vi sembra un po' troppo?

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+Ben definita<br>+Molto varia | 91 |
| SONORO<br>+D'atmosfera<br>+Buoni effetti sonori | 89 |
| GIOCABILITÀ<br>+Più longevo dei primi due<br>+Difficoltà ben calibrata | 93 |
| LONGEVITÀ<br>+Più longevo dei primi due<br>+I bivi sono una gran bella cosa | 89 |
| SEGA | 92 |

79

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | X |
| LIVELLI | X |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | X |

**Yeeeee! Massacra la chitarra! Pompa l'amplificatore al massimo, infierisci sulla batteria...**

E adesso voglio vedere come prendi la curva

Il camion non è molto maneggevole...

Uhm, no, probabilmente non è quella la thrash al quale si riferisce. in effetti, non c'è niente di musicale in questo bel giochino dell'Alpha Denshi (e nemmeno nel genere preferito da quell'incolto di Dave, che il mese scorso si è lanciato in una polemica priva di fondamento sulla musica, ma lasciamo perdere. Ciao Dave! Visto che ti ho fregato una bella recensione?). Ok, men, down to business. Thrash Rally è probabilmente (non voglio sbilanciarmi) un gioco basato sull'"emozione ed eccitamento del fantastico mondo dei rally" e balle varie. E' possibile partecipare alla Parigi-Dakar, al rally di Montecarlo, del Kenia, d'Inghilterra, dei Mille Laghi, dell'Acropoli e... beh, cavolo, l'ultimo non me lo ricordo e non riesco a trovare le istruzioni. Comunque, TR è un giochino di guida semplice-semplice, visualizzato dall'alto con scroll multidirezionale e percorsi semi-rettilinei, nel senso che comunque si curvi si tende sempre ad andare verso l'alto un po' come i vari F1 Circus per PC Engine e SNES. Le difficoltà sono costituite in parte dalla conformazione dei tracciati discretamente tortuosi (e vorrei ben vedere, dov'è altrimenti il divertimento?) e in parte dagli altri veicoli concorrenti che ignorano completamente le vostre manovre e comunque si piazzano sopra il vostro cofano. I vari tracciati sono suddivisi in "checkpoint" dai limiti di tempo strettissimi, se non si riesce a passare tanti saluti e torna pure a casa. Che c'è da dire d'altro? Ah, quel crudelone di Alex che mi ha lasciato una sola paginetta (tutte balle, non mi va di scrivere troppo... mi divertirò' con Street Fighter II Turbo...)... Vediamo un po'... Ci sono due modalità di gioco: è possibile partecipare al mondiale facendosi i sei rally di cui sopra in fila (Kenya, Montecarlo ecc...) o prendere parte alla massacrante Parigi Dakar, divisa in sei lunghe tappe e scegliendo tra le quattro (sei?) macchine standard con caratteristiche come accelerazione e resistenza che variano e tra tre veicoli appositi come la moto, il camion e la Dune Buggy. Visto che lo spazio a mia disposizione sta finendo vedrò di dirvi che ne penso di questo gioco: mi è sempre piaciuto un casino quando ci mettevo dentro le monete, ma appena ci ho messo su le mani in forma di cartuccia ho cambiato idea. I sei rally sono difficili, ma si superano in fretta: è un po' come un gradino molto alto, fai fatica a salire ma non ci metti molto. La Parigi Dakar è un po' più divertente, ma finirla tre volte di fila uccide qualsiasi prospettiva di longevità. In definitiva? E' molto bellino da vedere, e alle prime partite entusiasma parecchio, ma non dura molto. Ed è un gran peccato... Compratevi un SNES e SFII Turbo, se volete un gioco che duri per tutta la vita.

Marco Auletta

Eccoci all'ennesima partenza

# THRASH RALLY

Le curve vi vengono annunciate...

Gli spettatori impassibili e senza paura

## PIERMARCO

Thrash Rally è un gioco datato e non lo nasconde. Alcuni bug, come la sovrapposizione tra gli sprite delle auto o i pezzi di fondale che spariscono magicamente, risultano fastidiosi, ma non rovinano comunque del tutto il feeling del gioco, che resta alquanto intrigante. In realtà la varietà non è alta quanto potrebbe sembrare dalla lista dei veicoli a disposizione e questo a causa di un numero modesto di percorsi.
Come gioco di corse non c'è, al momento, niente di meglio su Neo Geo, per cui, se vi piace incommensurabilmente il genere, non abbiate dubbi.
A meno che non decidiate di aspettare, come me, qualcosa di meglio. Passo e chiudo.

| NEO GEO | |
|---|---|
| GRAFICA +Molto curata | 91 |
| SONORO +Adeguato | 80 |
| GIOCABILITÀ -Troppo difficile -Troppo facile | 78 |
| LONGEVITÀ -Finito in un pomeriggio... | 75 |
| ALPHA DENSHI | 79 |

Via Guidotti, 40/b Bologna

# GET READY!

NUOVI NUMERI
☎ 051/435499
☎ 051/435537

## VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

### MEGA DRIVE

Alien 3
Amazing Tennis
Arcuss Odyssey
Barts Nightmare (Europeo)
Batman Return
Batman Revenge of The Joker
Battle Mania
Battletoads
**Bubsy**
Bulls vs Blazer
**Cool Spot (Europeo)**
Deadly Moves ( Power Athlete )
Desert Strike
Dinosaurs For Hire
Double Dragon 3
Ecco The Dolphin
El Viento
Ex - Mutants
**F15 Strike Eagle 2**
**Fatal Fury (Europeo)**
**Flashback (Europeo)**
Galahad
Gods
Humans
James Bond 007
**Jungle Strike (Europeo)**
**King Of Monster**
Megalomania (Europeo)
Mickey & Donald - World of Illusion
Midnight Resistance
**Mortal Combat**
NHL Hockey 93
**Ninja Turtles (Europeo)**
Out Of This World
Power Monger
Risky Woods
Road Rush 2
**Rocket Knight Adventure (Europeo)**
Rolling Thunder 2
**Rolling Thunder 3**
Rolo To The Rescue
**Shining Force (Europeo)**
**Shinobi 3**
Side Pocket
Sonic 2
Speedball 2 (Europeo)
Splatter House 3
**Street Fighter 2**
Street of Rage
Street of Rage 2 (Europeo)
**Strider 2 (Europeo)**
Sunset Rider (Europeo)
Super Off Road
Super Kick Off
**Superman (Europeo)**
**T2 Judgment Day**
Tazmania
The Terminator
Thunder Force 4 (Europeo)
Tiny Toons (Europeo)
Usa Team Basketball
X-Men
**Zombies Ate My Neighbros**

### SUPER NINTENDO Famicom

Alien 3
Axelay
Bart's Nightmare
Batman Return
**Blues Brother**
**Bram Stoker's Dracula**
**Bubsy**
**B.O.B.**
Castelvania
Chuck Rock
Cosmo Gang The Puzzle
Cosmo Gang The Video
Cybernator
Death Valley Rally
F1 Circus Limited
**Fatal Fury**
**Fatal Fury 2**
**Final Fight 2**
Final Fantasy 2
Final Fantasy Mistic Quest
Flying Hero
Harley's Humongous Adventure
Human Grand Prix
Jaki Crush
Jimmy Connors Tennis
Joe & Mac
Joe & Mac 2
King of Rally
Lost Vikings
Magic Sword
**Mario is Missing**
Mickey Mouse Magical Quest
**Mortal Combat**
Out of This World
Parodius
**Pocky & Rocky (Kiki Kiki Kai)**
**Pop'n Twin Bee**
Power Athlete
Prince of Persia
Pro Quarterback
Pugslay's S. Hunt (Addams Family 2)
Return Of Double Dragon
**Rock'n Roll Racing**
**Run Saber**
Rushing Beat 2
Spiderman & X Man
Star Fox (Starwing)
**Street Fighter 2 Turbo**
Super Battletoads
Super Bittukuroman
Super Contra Spirits
Super Ghouls' n Ghost
**Super James Pond**
**Super Mario Collection**
Super Mario Kart
Super Ninja Boy
Super Star Wars
**Super Turricane**
Super Volleyball 2
**Tazmania**
Tecmo NBA Basketball
Teenagers Mutant Ninja Turtles 4
The Combatribes
Tom & Jerry
Top Racer
Toys
**Tuff & Nuff**
**Wolfchild**
**World Heroes**
WWF 2 Royal Rumble
Yoshi's Cookie
Zelda 3

### GAME GEAR

Alien 3
Batman Return
Chakan
Donald Duck
**Double Dragon**
Fantasy Zone
**Humans**
**Incredible Crash Dummie**
Indiana Jones And Last Crusade
Leaderboard Golf
Lemmings
**Mickey Mouse - Land Of Illusion**
Pac - Man
Predator 2
Prince of Persia
Rc Grand Prix
Senna Monaco GP 2
Sonic 2
Spiderman
Spiderman of Return Sinister 6
Street of Rage (Bareknuckle)
Super Kick Off
Super of Road
Talespin
Tazmania
The Simpson
The Terminator
Wonderboy

### MEGA CD

Batman Return
**Bram Stoker's Dracula**
**Ecco The Dolphin**
Final Fight
Jaguar
Kriss Kross
**Monkey Island**
**Rise Of The Dragon**
Road Riot
**The Terminator**

**DISPONIBILI GIOCHI PER GAME BOY AMIGA E PC**

*SOLO ED ESCLUSIVAMENTE PRODOTTI ORIGINALI*

*Per ragioni di spazio non possiamo elencare tutta la merce disponibile.*

**GET READY!**
*di Andrea Geraci*

**Vendite per corrispondenza:**
Tel. 051 / 435499 - 435537

**Orario di apertura:**
dalle 11 alle 19 Continuato
Dal Lunedì al Sabato

**Condizioni di vendita:**
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta.
Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole case prodruttrici.

# STREET FIGHTER II TURBO

IMPORT

99

| GIOCATORI | 1 - 2 |
| --- | --- |
| LIVELLI | 12 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 8 |

**Il giovane guerriero giapponese restava in ginocchio, stanco e dolorante, a un angolo della ristretta arena circondata dalla rete. Dietro la recinzione, il pubblico urlava senza sosta ma Ryu li ignorava completamente: il rombo del sangue era tutto quello che esisteva nelle sue orecchie, e tutta la sua concentrazione era per il longilineo spagnolo armato d'artiglio che lo guardava impenetrabile dall'altra estremità del piccolo spiazzo. Ryu ansimò, raccogliendo le sue ultime forze per il colpo decisivo e si alzò in piedi. Balrog lanciò via la maschera e saltò in avanti, nello stesso momento in cui Ryu scatenava la potenza del Pugno del Drago.**

Peccato che Ryu fosse in parata

Street Fighter II su SNES è ormai un'istituzione, qui in ufficio: i vari "gironi" (esce chi perde) non si contano più, i gridi di guerra squarciano l'atmosfera placida e serena, le affermazioni del tipo "hai finito di vivere" e "ora vedrai la luce" (di solito pronunciate prima di una sconfitta) ormai sono scolpite nel muro e ognuno ha ormai trovato il "suo" personaggio, con il quale si sente capace di sconfiggere chiunque... Il sottoscritto, per esempio, tifa per Ryu, Raffaele si è impadronito di Guile, Luca di Blanka (ma le piglia quasi sempre, ormai), Shin usa Ken e così via.
Quest'interessantissima introduzione è stata scritta per permettervi di capire a che livello SFII ha contagiato tutti noi: in qualche occasione arriviamo a superare il centinaio di partite giornaliere, mentre una sfida "normale" di solito si articola sulle dieci-quindici partite. Ovviamente non lo facciamo tutti i giorni - altrimenti come faremmo con le riviste - e non siamo più esaltati come i primissimi giorni, ma continuiamo imperterriti a farci almeno una bella sessione alla settimana.
Ci sono comunque degli elementi che costituiscono il classico sassolino nella scarpa: quelli tecnici, tipo l'effetto cinemascope (le bande nere in alto e in basso) particolarmente pronunciato e una generale lentezza, e quelli relativi al gioco vero e proprio, tipo l'impossibilità di usare i quattro "boss", particolare che ci ha continuato a perseguitare per una decina di mesi grazie a false notizie di cheat-mode per attivare la Champion Edition e così via.
Ma ora, ed è il caso di dirlo, ab-

Vi piace di più: a) la nuova mossa di Honda b) le nuove mutandine di Sagat

Nella migliore tradizione da poster di film di arti marziali: Vega e Guile

## ANCORA!

Che cosa vien da dire dopo aver finito in tutte le salse una qualsiasi versione di Street Fighter II? E' semplice: ancora! E la Capcom sta a guardare? No, a sentire. E' prevista infatti per fine anno l'ultimissima puntata della saga interminabile: si chiamerà Super Street Fighter II e avrà ben quattro personaggi extra: Cammy, una specie di "donna militare" con un colpo tipo l'uppercut di Ryu, Dee Jay, una specie di kickboxer ballerino, Fay Ron (un tipo alla Bruce Lee) e T. Hawk, un wrestler indiano molto cattivo. E si preannunciano nuove mosse per tutti... Stay tuned!

Il capolavoro di MA: la foto di Guile MENTRE LANCIA un Sonic Boom

biamo visto la luce! La Capcom è finalmente giunta al capitolo decisivo della telenovela "SF a casa tua": dopo l'inatteso SFII CE per PC Engine e prima di quello per Megadrive (che figure...), ecco in tutta la sua maestosità Street Fighter II Turbo per SNES, conversione dell'omonimo e ultrapiratato coin op.

E vieni! Quasi tutto quello che si poteva fare per portare più in alto il gioco più famoso del mondo è stato fatto: la velocità è a dir poco supersonica, si possono usare i quattro "cattivi", ci sono le nuovissime mosse della versione Turbo, c'è un bonus game in più... La mente vacilla, ma andiamo con ordine...

Allora: innanzitutto, è possibile scegliere dal menu principale se giocare alla versione Turbo o Normal (che è poi la CE). Scegliendo la prima opzione, è possibile regolare la velocità con quattro settaggi, che vanno da "più veloce di SFII" a "più veloce della luce" (specialmente su macchine NTSC). Il secondo passo è la selezione dei personaggi: qui cominciamo a notare una maggior cura nei ritratti dei personaggi (in particolare Ryu e Guile) e i nuovi colori, ovvero Ryu azzurrino confetto, Chun-Li grigia chiara, Guile blu, Vega bianco e rosso. E subito dopo... Macello! Come vi ho anticipato, la velocità è incredibile, ma non è tutto: i protagonisti sono stati leggermente ridisegnati, e alcuni frame ora sono molto più credibili. I fondali sono più curati e comunque trasformati in quelli della versione CE (Il tramonto del quadro di Ken è un esempio), il SNES ora si occupa di dirvi il nome del paese, "you lose" o "you win", ogni tanto fa esultare la folla... ma si dimentica di cambiare velocità ai nomi delle mosse (problemi di memo-

Ecco la nuova e benvenuta fireball di Chun Li

I raggi X sono roba sorpassata: Honda l'ha scoperto di recente...

Ecco Ken che salva Sagat da una brutta caduta, piazzandocisi sotto

In fondo in fondo siamo tutti dei bambini: i due Balrog che fanno le capriole

## PIERMARCO

L'anno scorso, proprio nel numero di settembre, vedeva la luce la recensione di Street Fighter II per Super Famicom. Era indubbiamente lo stato dell'arte: nel periodo in questione non esistevano beat 'em up migliori su console o in sala (neanche Fatal Fury poteva paragonarglisi) e così si beccò un bel 99 (anche perché, ai tempi, 16 mega erano il max di memoria mai prodotto su una cartuccia del 16 bit Nintendo). Ora, a dodici mesi di distanza, la Capcom sforna questa versione... Il pregio è che è indubbiamente migliorata rispetto a quella precedente (più veloce, più animazioni, tutti i personaggi); il difetto è che resta pur sempre Street Fighter II. E quanti di quelli che possiedono già la cartuccia della prima versione, spenderanno una bella cifretta per aggiudicarsi questa Turbo Edition? Il gioco vale la candela? Il prezzo vale la cartuccia?

Brava, Capcom; ma la prossima volta cerca di programmare qualcosa di davvero originale, così non saremo assaliti dai dubbi e dai dilemmi. Passo e chiudo.

## ALEX

E' decisamente molto bello, più veloce, con più mosse, più personaggi (ok, si possono controllare più personaggi, il numero rimane invariato), funziona pure il vecchio cheat mode, ma in questa versione toglie qualcosa, invece di aggiungerla... Ha un solo difetto: non riesco a picchiare chi mi pare e piace come faccio in realtà.

STREET FIGHTER II TURBO

### RYU
Come in CE, ovvero più forte e lento uguale. L'unica nuova mossa è costituita dall'Hurricane Kick a mezz'aria... Utile ai momenti giusti. Secondo la Capcom, per la cronaca, è il personaggio migliore. Il vestito da prima comunione color azzurro fa ridere.

### HONDA
Il lottatorone di sumo è più veloce, ha una difesa migliore, un gonnellino giallorosso, dei tatuaggi verdi e vanta una nuova e assai poco temibile sederata volante (giù più su e calcio). Che bello, eh? Per fortuna è piuttosto forte.

### BLANKA
Da verde coi capelli rossi a giallo con i capelli blu... Bel salto! Blanka è più temibile che mai (il computer ora lo usa in maniera migliore) e ha una nuova mossa molto interessante, la "pallina" verso l'alto (giù, su e calcio).

### GUILE
La novità più apprezzabile è senz'altro la sua nuova tuta mimetica blu. Per il resto, sembra immutato rispetto alla Champion Edition, stessa capriola laterale volante, stessa ginocchiata...

### KEN
Più veloce e incazzoso che mai... Il triplo Dragon Punch è rimasto tale, e il calcio rotante è uguale a Ryu, ovvero eseguibile a mezz'aria. La nemesi di Vega... In un simpatico completino blu tendente al viola.

### CHUN LI
La cinesina di bianco vestita sfoggia la novità più strombazzata della versione Turbo, ovvero una simpatica palla di fuoco ottenibile con indietro, indietro/basso, basso, basso/avanti, avanti e pugno. Per il resto, è più efficace che mai grazie ala raffica molto più rapida a entrare in azione.

### ZANGIEF
L'enorme wrestler dai nuovi mutandoni e cicatrici azzurre ha una sola mossa nuova, e per di più neanche tanto tale: l'infame Spinning Clothesline se eseguita con i calci risulta più rapida... E poi ci si meraviglia della fine che ha fatto l'Unione Sovietica.

### DHALSIM
La nuovissima mossa dell'indiano vestito di bianco e con i tatuaggi blu ha scatenato abbastanza imprecazioni da far cascare tutto l'intonaco dal muro. Si teletrasporta, il b******o! Fate un bel avanti, basso e basso/avanti più i tre pugni o i tre calci per imitare Nightcrawler...

### M. BISON
Che puzzone! Probabilmente il personaggio più inutile. Chi lo vuole? L'unica novità è costituita dalla maglietta arancione. Ma per favore...

### BALROG
Anche l'ispanico non ha mosse nuove: in effetti è già abbastanza forte per i fatti suoi, ma la nuova tutina gialla/verde/nera ce la potevano risparmiare...

### SAGAT
Solito discorso... Niente mosse, un bel paio di pantaloncini bianchi e tanti saluti. Pero' il disegno è bellino, non trovate?

### VEGA
Indovinate? Nessuna mossa nuova. La divisa è bianca con le finiture metalliche rosse, ma è la stessa cosa. Ed è sempre il solito fessacchiottone...

ria, penso) e suona le stesse colonne sonore della vecchia versione. I quadri bonus presenti ora sono tre, ovvero il fracassamento della berlina, la demolizione del muro (non presente in sala giochi) e la distruzione dei barili. Continua a mancare il quadro dei bidoni infiammati...

Vega è spaventato dalle boccacce di Blanka

A livello di intelligenza artificiale, il SNES ora è un po' meno tordo: il livello 0 (qui 1) è come sempre quasi inutile, mentre il livello 7 (qui 8) è una bella sfida per tutti. Infine, i finali del gioco: sono gli stessi sia per la versione Normal sia per quella Turbo, con grande disappunto del sottoscritto che se li è visti tutti sull'Engine e cercava qualcosa di nuovo (non ho mai visto il coin op Turbo, ma avevo sentito parlare di un cambio di "scenette"). Le grandi protagoniste naturalmente sono le mosse, ma per quelle vi lascio al veloce lowdown sparso per queste quattro pagine, anche perché... E' l'ora del commento! Dato che è bene o male un anno che spargo la voce, probabilmente tutti quanti saprete bene che il sottoscritto appartiene alla scuola di pensiero "niente lava meglio del stritfaiter", che è solita rifiutare i vari Fatal Fury, Power Athlete, Golden Fighter e così via. E' naturale quindi il mio entusiasmo per questa nuova cartuccia, più forte, più veloce, lo possiamo ricostruire... SFII Turbo è uno di quei giochi che durano in eterno (almeno fino alla prossima versione di SFII... leggetevi il box, và), che stimolano la competitività, che attirano le folle, che servono a divertirsi in massa... Quand'è che Eco scriverà la "fenomenologia di SFII"? Il valore tecnico di questa cartuccia è evidente e non c'è bisogno di dilungarsi eccessivamente su quanto siano dei fighi i programmatori, e il valore giocoso comprovato... E allora? E allora, qualcuno potrebbe obiettare che forse potrebbe non valerne la pena, che se uno SFII ce l'ha già ci deve pensare un po' su. Da bravo estremista esaltato, invece, vi posso assicurare che si tratta di un gioco fondamentale per tutti quelli che amano i giochi VERI, longevi, giocabili e divertenti - e Turbo eccelle in tutte e tre le categorie. lo dimostra il fatto che un intero ufficio avvezzo a ogni genere di mirabilia tecnologica si è immediatamente fiondato sui joypad ed è riuscito a fare un buon duecento partite in una giornata e mezzo di gioco. Street Fighter II Turbo rappresenta un sostanziale passo avanti rispetto a tutti i picchiaduro fino ad ora visti su qualsiasi console - e sottolineo tutti e qualsiasi. Avete forse il coraggio di farvelo sfuggire?...

MA

Vega che arrostisce Balrog

Non vorrei essere nei pantaloncini del vecchio Dhalsim in questo momento

Lo stage bonus coi barili che cadono

Sembra che per Sagat le cose stiano per prendere una brutta piega

Il buon Ken sembra soffrire di un'improvvisa acidità di stomaco

## BDM

Dopo l'eclatante Street Fighter II "normale" che ci ha tenuti attaccati al monitor del SNES per un anno ecco che la Capcom se ne salta fuori con questo. Se devo dire la verità penso che questo nuovo Street Fighter ci terrà attaccati al video ancora più di quanto abbia già fatto il primo. Obiettivamente di difetti non ce ne sono: grafica, sonoro e giocabilità sono le medesime, ma il tutto risulta molto più accattivante grazie alle nuove mosse, la possibilità di utilizzare anche i 4 boss etc.
Non dovete assolutamente perdervelo, giochi così non se ne vedono... da circa un anno!!!

| SUPER FAMICOM | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+Sprite impareggiabili<br>+Fondali curatissimi | 93 |
| **SONORO**<br>+Effetti migliorati<br>+Un sacco di parlato | 92 |
| **GIOCABILITA'**<br>+Intuitivo e naturale<br>+Tremendamente ben congegnato | 99 |
| **LONGEVITÀ'**<br>+In due è il massimo<br>+virtualmente eterno | 99 |
| **CAPCOM** | 99 |

## Megadrive

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Aleste | 49.000 |
| Alisia Dragon | 69.000 |
| Alien Storm | 49.000 |
| Bad O Men | 49.000 |
| Bare Knuckle | 49.000 |
| Bare Knuckle II | 109.000 |
| Barts Vs. Space Mutant | 59.000 |
| Batman | 49.000 |
| Batman Ret. | 79.000 |
| Battle Toads | 94.000 |
| Cadash | 59.000 |
| California Games | 59.000 |
| Chase HQ | 69.000 |
| Ciber Police | 49.000 |
| Death Duel | 79.000 |
| Dick Tracy | 49.000 |
| Donald Duck | 49.000 |
| Ecco the Dolphine | 89.000 |
| Fantasy Soldier | 49.000 |
| Fantasy Star III | 49.000 |
| Fatal Fury | 119.000 |
| Fire Mustang | 49.000 |
| G-Loc | 89.000 |
| Gain Ground | 49.000 |
| Ghost'n'Ghouls | 54.000 |
| Gods | 79.000 |
| Golden Axe | 49.000 |
| Golden Axe II | 49.000 |
| Holyfield Boxing | 79.000 |
| Jewel Master | 49.000 |
| J.Montana Football II | 49.000 |
| Ju Ju Monkey Adventure | 49.000 |
| Kick Boxing | 99.000 |
| Kid Chameleon | 49.000 |
| La Sirenetta | 69.000 |
| Landstalker | 99.000 |
| Mario Lemieux Hockey | 52.000 |
| Mazin Saga | 92.000 |
| Metal Feng | 99.000 |
| Mickey Mouse | 49.000 |
| Mickey & Donald | 89.000 |
| Ninja Turtles | 79.000 |
| Northen Ken III | 49.000 |
| Olimpic Gold Barcelona92 | 54.000 |
| Outrun 2019 | 99.000 |
| Power Athlete | 99.000 |
| Raimbow Island | 49.000 |
| Rampart | 99.000 |
| Rolling Thunder | 49.000 |
| Saint Sword | 49.000 |
| Shadow Dancer | 49.000 |
| Shinobi | 49.000 |
| Sonic | 39.000 |
| Sonic II | 69.000 |
| Spiderman | 49.000 |
| Splatterhouse II | 79.000 |
| Splatterhouse III | 99.000 |
| Storm Lord | 39.000 |
| S.Fantasy Zone | 99.000 |
| S.Monaco G.P. | 59.000 |
| S.Monaco G.P. II | 79.000 |
| Sword of Sodhan | 39.000 |
| Tale Spin | 69.000 |
| Taz Mania | 69.000 |
| Tetris | 49.000 |
| Terminator | 54.000 |
| Terminator II | 79.000 |
| Thunder Force III | 49.000 |
| Thunder Pro Wrestling | 49.000 |
| Tiny Toons | 99.000 |
| Turbo Outrun | 49.000 |
| Twinkle Tale | 49.000 |
| Winter Challenge | 69.000 |
| Wonder Boy III | 49.000 |
| Wonder Boy IV | 49.000 |
| World Cup Soccer | 49.000 |
| Wrestle War | 49.000 |
| Zoom | 39.000 |
| Xenon | 119.000 |

## Genesis

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Alien III | 89.000 |
| Aquatic Games | 79.000 |
| Buck Rogers | 72.000 |
| Desert Strike | 86.000 |
| Double Dragon II | 96.000 |
| Green Dog | 89.000 |
| Lotus Turbo Challenge | 89.000 |
| Jordan Vs. Bird | 62.000 |
| Indiana Jones | 79.000 |
| Lhx Attack Chopper | 92.000 |
| Muhammad Ali Boxing | 99.000 |
| NHL PA Hockey 93 | 99.000 |
| NBA All Star Challenge | 99.000 |
| PGA Tour Golf II | 92.000 |
| Power Monger | 92.000 |
| Pro Football | 49.000 |
| Pro Hockey | 59.000 |
| Rings of Power | 79.000 |
| Risky Wood | 92.000 |
| Road Rash II | 89.000 |
| Rolo The Resque | 79.000 |
| Twisted Flipper | 79.000 |
| USA Team Basketball | 89.000 |
| W.W.F. | 99.000 |

**MEGAPACK 1 (Megadrive+4giochi) Lit. 367.000 !!!**

**MEGAPACK 2 (Megadrive+8giochi) Lit. 467.000 !!!**

Lit. 249.000

**MEGADRIVE Versione PAL Lit. 269.000 !!!**

**MEGADRIVE Versione SCART Lit. 249.000 !!!**

**Telefonateci per tutti i titoli che state cercando, centinaia di cartridges disponibili, chiedeteci le ultimissime novitá ed offerte !!!**

Lit. 690.000

**MEGA CD Versione PAL e NTSC con 5 GIOCHI Inclusi !!!**

NEW!!!

**Rendi il tuo MEGADRIVE ITALIANO o Giapponese PAL COMPATIBILE con tutte le cassette Americane ed NTSC con sole Lit. 40.000 !!!**

# Big Bang Electronics

Viale Lucania, 15 - MILANO
Tel. (02) 56.96.049

**Punto Vendita al PUBBLICO per MILANO !!!**

**Vendita per CORRISPONDENZA in tutta Italia !!!**

# MULTIMEDIA s.r.l.

C.so Matteotti, 48 - 57023 CECINA(LI)
Tel. (0586) 63.10.22-63.12.40
Fax (0586) 63.11.92

**ed allora cosa stai aspettando ?**

**Corri alla cornetta e componi il numero telefonico, saremo lieti di rispondere a tutte le tue domande !!!**

Lit. 249.000

**GAMEGEAR + GIOCO Lit. 289.000 !!!**

**GAMEGEAR Lit. 249.000 !!!**

## OFFERTE MEGADRIVE

**2 giochi per Lit. 90.000**
Fantasia+Spiderman
Jewel Master+Master of Weapon
Super Real Basketball+Aero Blaster
Quack Shot+Devil Crash
Kageki+Rambo III
92' World Cup Soccer+Road Rash
Golden Axe II+Alien Storm
Ju Ju+Quack Shot
Moonwalker+Dick Tracy
92' World Cup Soccer+Super Volleyball
92' World Cup Soccer+Thunder Force 4

**4 giochi per Lit. 150.000**
Moonwalker+Batman+Thunder Force III+Tora Tora Tora
Raimbow Island+Super Monaco GP+Super Real Basketball+Aero Blaster
Golden Axe+Air Diver+Raimbow Island+Super Monaco GP
Bare Knuckle+Street Smart+Golden Axe 2+Alien Storm

**a scelta tra i seguenti titoli :**

BARE KNUCKLE
BATMAN RETURNS
CHASE HQ
CHUCK ROCK
DONALD DUCK
G-LOC
LEMMINGS
MICKEY MOUSE
NINJA GAIDEN
OUTRUN
PARADIUS II
SHINOBI
SHINOBI II
SONIC 2
SUPER MONACO GP
SUPER MONACO GP II
WIMBLEDON

**Centinaia di titoli da USA e Japan !!!**

**Telefonare per le offerte speciali del momento ...**

**giochi a partire da Lit. 39.000 !!!**

**Handy Boy Lit. 59.000 !!!**

Lit. 169.000

**GAMEBOY USA + SUPER MARIO LAND Lit. 169.000 !!!**

**Spedizioni in tutta Italia a mezzo posta o corriere espresso - Prezzi IVA Compresa. Garanzia di 1 anno su tutti i prodotti. Tutti i prezzi possono variare in base alle oscillazioni delle valute estere. Orario : 9:30-13:00 e 15:30-19:30**

VISA

GAME GEAR L. 74.000 | GAME GEAR L. 63.000 | GAME GEAR L. 69.000 | GAME GEAR L. 68.000 | GAME GEAR L. 68.000 | GAME GEAR L. 62.000 | GAME GEAR L. 63.000

L. 78.000 | L. 74.000 | L. 67.000 | L. 66.000 | L. 66.000 | L. 72.000 | L. 74.000

L. 63.000 | L. 55.000 | L. 66.000 | L. 73.000 | L. 73.000 | L. 74.000 | L. 64.000

L. 74.000 | L. 66.000 | L. 72.000 | L. 74.000 | L. 74.000 | L. 66.000 | L. 68.000

L. 55.000 | L. 72.000 | L. 66.000 | L. 66.000 | L. 67.000 | L. 74.000 | L. 55.000

Gamegear + Sonic 2 L. 284.000

GEAR TO GEAR CABLE L. 35.000

Gamegear L. 227.000

Ad.Auto L.12.000

BIG WINDOW II L. 39.000

L. 12.000

MASTER GEAR CONVERTER L. 25.000

DELUXE CARRYING CASE L. 39.000

ATTACHE FOR GAME GEAR L. XX.000

TV TUNER L. 187.000

PLAY & CARRY CASE FOR GAME GEAR L. 28.000

AC ADAPTOR L. 19.000

SEGA MEGACD + 6 GIOCHI.......L. 687.000

L. 82.000

L. 97.000

L. 107.000

L. 427.000

L. 127.000

L. 99.000 | L. 92.000 | L. 107.000

L. 97.000 | L. 94.000 | L. 107.000

L. 107.000 | L. 87.000 | L. 107.000

## NOVITA' in ARRIVO

SAMURAI SHODOWN (118 MEGA)
FATAL FURY SPECIAL (147 MEGA)
TOP HUNTER (162 MEGA)
ART OF FIGHTING 2 - THE SURVIVOR

L. 317.000 | L. 127.000

L. 127.000 | L. 127.000

L. 127.000 | L. 127.000

# FAVOLOSO

## OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.........E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

**OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI**

## ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051-343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051-344.906

COMPUTERONE

tutti i marchi e i logotipi riportati sono registrati dalle rispettive case produttrici. GARANZIA 12 MESI PREZZI IVA COMPRESA I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI A CAUSA DELLE OSCILLAZIONI VALUTARIE.

# MUTANT LEAGUE FOOTBALL

88

| GIOCATORI | 1 - 2 |
|---|---|
| LIVELLI | 4 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 6 |

**Dove è finita quella buona vecchia massima che sanciva "L'importante non è vincere, ma partecipare"? Con un terreno di gioco disseminato di pozzi infuocati, voragini, mine anti-uomo, e due squadre di alieni mutanti indiavolati, molto probabilmente all'obitorio.**

IMPORT

Ogni cultura, per quanto progredita, ha sempre sentito il bisogno di incanalare e sfogare l'aggressività repressa all'interno degli animi della popolazione con qualcosa che raccogliesse il favore di tutti, questo è stato chiamato sport.
I greci avevano le olimpiadi (gli Spartani avevano le guerre), i Romani avevano il Circo con gladiatori, leoni e cristiani, nel Medio-Evo c'erano i tornei cavallereschi e le Crociate, oggi abbiamo la televisione, ma domani? Domani la Mutant League!
Tutta una serie di squadre pressoché aliene e pressoché mutanti, ma incredibilmente perfide e crudellime, assetate di sangue: si va dai Toxic All-Pros ai Sixty Whiners, dai Galaxy Aces agli Slaycity Slayers, dai Turbo Techies agli Psycho Slayers, ma i nomi non sono solo etichette fini a se stesse, se i nostri Panthers in realtà hanno poco delle pantere, o se i Redskins magari sono tutti tizioni alti e biondi che non somigliano certo a degli Indiani, le squadre di Mutant League hanno nomi realmente adatti alla loro natura.
Ma interessante, davvero, è l'origine e la specie dei giocatori, i quali appartengono ad alcune razze ben precise, ognuna con le proprie particolarità, pregi e difetti. Vediamole.

Sarà buono?

Questa dovrebbe essere l'azione in cui si fa a pezzi l'arbitro perché aiuta gli avversari

## ALEX

Una nota a favore di quest'ennesimo football dell'EOA: è differente (anche se solo nei particolari) e per questo divertente. Per esempio i nomi deformati (con giochi di parole ahimé riproducibili solo in inglese) di squadre, formazioni o schemi di gioco: i Sixty Whiners al posto di 49ers, Slay Action al posto di Play Action o Hail Scary al posto di Hail Mary (chi sa qualcosa di football mi capirà, per gli altri è troppo lungo da spiegare, abbiate pazienza). Altri tocchi di classe sono le citazioni dei vari allenatori (ce n'è un esempio nelle foto. Il tizio che si chiama Ace Bricka, allenatore degli Aces, dice "La mai filosofia è questa: se non puoi dire qualcosa di buono su qualcuno, fallo fuori. I Whiners sono dei vermi senza talento. Quindi sapete cosa fare") o giocatori e le animazioni divertenti in caso di placcaggio, touchdown o dipartita di uno dei giocatori stessi. Inoltre è possibile selezionare il grado di violenza del gioco, la possibilità di avere o meno dei giocatori di riserva e la velocità d'azione, lenta o veloce. Tutte queste cosine contribuiscono a pepare un football indubbiamente molto bello ma per il resto uguale agli altri targati EOA, per cui, anche se ne avete uno e volete qualcosa di diverso, fateci un pensierino, al posto del solito JMF, JMF '92, JMF '93 e via dicendo.

## TROLLZ:

Sono grossi, robusti e cattivi, ottimi difensori di linea, non corrono un granché ma sanno picchiare. Pessimi lanciatori.

## SCHELETRI:

Rapidi, determinati, agili, sono giocatori multiruolo, bravi un po' in tutto e, naturalmente, sono cattivi, fino all'osso.

## ALIENI:

Agili, non molto forti, ma corridori velocissimi, naturalmente cattivi. Vengono fuori dalle pareti.

## UMANI:

Cattivi, cattivi, cattivi e cattivi, probabilmente i migliori in campo.

La dinamica del gioco è quella classica, si è già vista in tanti altre versioni di Football, ma non per questo è inefficace, anzi. Prima del fischio dell'arbitro entrambe le squadre hanno a disposizione un certo numero di formazioni tra cui scegliere (chiaramente offensive o difensive a seconda del caso) e i relativi schemi di gioco. E' da notare che tra le varie opzioni è presente anche quella di corrompere subdolamente l'arbitro, iperaccelerare i giocatori o renderli invisibili.
E poi via, in attacco è possibile far partire i passaggi, e si vedranno apparire tre finestre che inquadrano i ricevitori. Il difensore avrà una discreta gamma di possibilità tra cui scegliere, come intercettare i passaggi, massacrare i ricevitori, o stroncare il lanciatore.

Ecco un bel passaggio, col ricevitore placcato al volo

Un po' di schemi di formazioni d'attacco e difesa

Un bel punt

Il campo sospeso nello spazio, con la possibilità di far cadere i giocatori avversari

Chiaramente ogni squadra è personalizzata in maniera differente a livello di composizione, indole e abilità; anche i campi su cui giocare sono abbastanza vari: si va dal desertico campo di battaglia alla lastra di ghiaccio nello spazio, inutile dire che il riferimento di cui sopra relativo a mine, lastroni che crollano, massi e pozzi infuocati sono tutt'altro che casuali.

Ecco il nostro runner pronto per una sweep sulla sinistra

La citazione del tizio di cui parlo nel box

Realizzato decisamente bene, con una buona grafica, un'animazione soddisfacente e un discreto sonoro, Mutant League si è rivelato abbastanza avvincente, quantomeno per coloro che non disprezzano questo sport, magari se condito con splattamenti, massacri, esplosioni e corruzione.

La schermata di selezione delle squadre

Nota interessante: è possibile giocare contro tutte le squadre, con una difficoltà crescente a mano a mano che macinate gli avversari, mentre vi girerete tutti i campi della galassia, ma come capita spesso con giochi sportivi e competitivi, è molto molto più avvincente massacrare amici e nemici giocando a due, piuttosto che da soli.

Negli scontri c'è sempre un abbondare di caschi, spalliere e pezzi di giocatore che volano

Christian Antonini

**MEGA DRIVE**

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+Ben realizzata<br>+Buona Animazione | 87 |
| **SONORO**<br>+Chrunc! Uch! KaBoom | 74 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+Molte scelte<br>+Mai Noioso | 90 |
| **LONGEVITÀ**<br>+durerà molto<br>-se siete appassionati | 85 |
| **ELECTRONIC ARTS** | 88 |

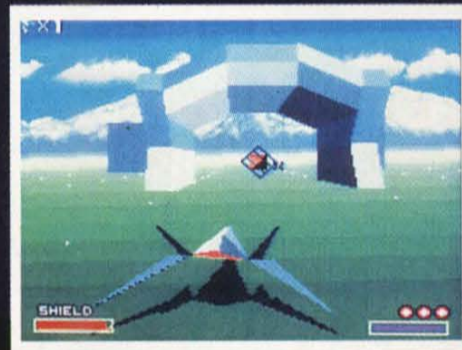
# STARWING

*Vola alla super velocità del chip FX, combatti tra prospettive tridimensionali mai viste prima.*

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GE

SUPER FX

SEI PRONTO PER SENSAZIONI FORTI? FINALMENTE IN ITALIA IL GIOCO CHE STA APPASSIONANDO L'AMERICA. STARWING, CON IL RIVOLUZIONARIO MICROPROCESSORE SUPER FX ELEVA IL TUO SUPER NINTENDO ALLA MASSIMA POTENZA.

METTITI AL COMANDO, PILOTERAI LA TUA ABILITÀ IN UNA NUOVA DIMENSIONE!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTE

- NUOVA GRAFICA POLIGONALE AD ALTISSIMA DEFINIZIONE
- EFFETTI TRIDIMENSIONALI TOTALI
- EFFETTI STEREO CON VOCI SINTETIZZATE DEI PERSONAGGI E VERI RUMORI DELLE AZIONI
- CONTROLLO DEL GIOCO TOTALE E PIÙ FLUIDO
- 7 PIANETI DA ESPLORARE IN PIÙ DI 20 MISSIONI POSSIBILI

**Nintendo®**

IL NUMERO UNO NEL MONDO

Nintendo

STARWING™

SUPER FX

Il rivoluzionario Micro Chip Super FX crea Effetti Speciali mai visti prima!

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

GiG nel paese delle meraviglie

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

ARMANDO TESTA SPA

# SUPER OFF ROAD

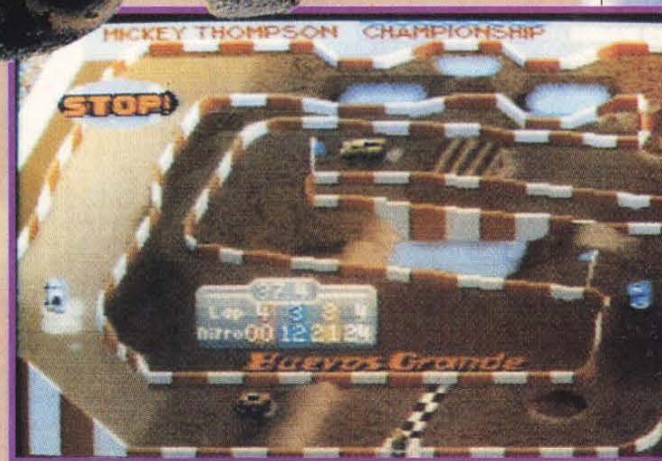
# 83

| GIOCATORI | 1 - 2 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

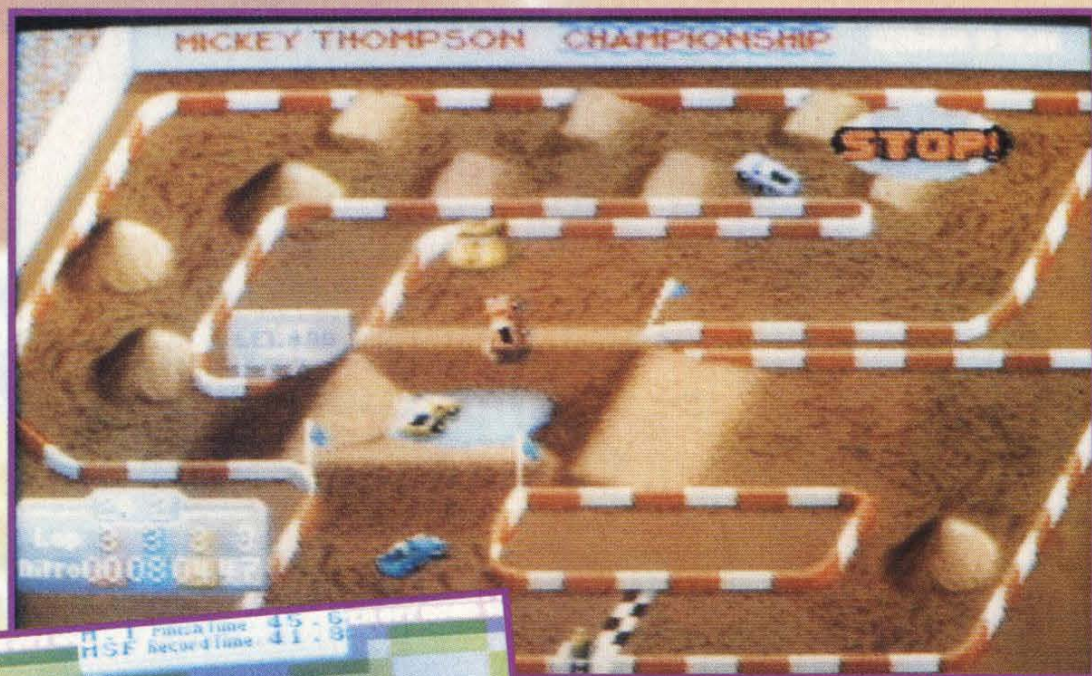
**Questo gioco ha davvero fatto il giro videoludico dell'universo: dal coin op all'Atari St, dall'Atari all'Amiga, dall'Amiga al Pc, dal Pc alle console. Eccovelo, convertito dalla versione americana in europea.**

Una volta andavano tantissimo di moda. Ci fu addirittura un periodo in cui, in sala giochi, vedevi soltanto quel tipo di videogame. Mi sto riferendo ai giochi di guida con le automobiline miniaturizzate, viste dall'alto, che correvano in un circuito visualizzato per intero sul monitor. Ne sono usciti di tutti i colori: dai giochi ambientati in Formula 1 a quelli con i fuoristrada; da quelli con auto futuristiche a quelli con i go kart; da quelli senza cabinato a quelli con cabinato quadruplo per emozionanti sfide con gli amici.
Beh, Super (aarrgghh!) Off Road appartiene proprio a questa categoria; per cui sapete già (più o meno) cosa andrete (eventualmente) ad acquistare.
La grafica è carina, colorata e ben definita; le animazioni delle auto sono ben realizzate, e il gioco si muove in maniera abbastanza fluida. Il pregio principale è che, a differenza di alcuni giochi di guida (il mitico F-Zero in testa) si può anche giocare in due contemporaneamente, il che aumenta esponenzialmente il divertimento e la giocabilità (leggasi "coinvolgimento" del tipo: mi gioco una pizza che stavolta ti batto).
Come al solito la vostra auto (a seconda dei dindini che guadagnerete piazzandovi degnamente nei percorsi) potrà essere meccanicamente migliorata (motore, gomme, sospensioni) e adeguatamente equipaggiata di nitro per vincere circuiti sempre più impegnativi.
Fin qui sembrerebbe un gioco pressoché perfetto. In realtà non esistono rilevanti difetti, a parte quello che adesso vi dico.

Sembra un percorso semplice...

Finalmente un po' di movimento

Sempre più incasinati, i percorsi

Dopo ben ventotto percorsi che avevo vinto, ha cominciato a sorgermi il dubbio che la fine non esistesse, o meglio che il programma mandasse in loop sempre lo stesso tot di percorsi. E in effetti è proprio così. Qui la longevità va a farsi benedire; ma una partita ogni tanto ve la rifarete indubbiamente con piacere.
Consigliato (senza riserva alcuna) agli amanti del fuoristrada; in attesa dello stupendo Rock & Roll Racing. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Il nome di un bel film con Kevin Costner, per questa pista

Arrivando tra i primi tre guadagnerete qualcosa per fare acquisti

| SUPER NES | |
|---|---|
| GRAFICA +uguale all'originale da sala | 88 |
| SONORO +musichette adeguate | 89 |
| GIOCABILITÀ +divertente senza riserve -dovrete abituarvi ai comandi | 85 |
| LONGEVITÀ +mediamente duraturo | 78 |
| TRADEWEST | 83 |

# THE FLINTSTO

92

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 3 |

**Yabba-dabba-duuuuu!!! Fred e compagni sono tornati alla grande. Armatevi di clava e partite!**

Sono sempre stato abbastanza sospettoso nei confronti dei giochi su licenza, in particolari per quelli legati al mondo dei cartoni animati, ma in questi ultimi mesi ho dovuto veramente ricredermi. Finalmente i programmatori - soprattutto quelli che si dedicano alle console - hanno capito che abbinare un gioco orrendo a un nome famoso può funzionare per le prime volte, ma a lungo andare i videogiocatori si fanno furbi e non ci cascano più. Così, dopo aver visto l'interminabile serie dedicata ai personaggi della Walt Disney, dopo Tiny Toons e Tom e Jerry, anche gli Antenati riescono finalmente ad avere un titolo più che valido con cui presentarsi agli appassionati di videogiochi. Protagonista assoluto del gioco è Fred Flintstone, il burbero ma simpatico capofamiglia preistorico, armato con una pesante clava e sempre pronto a servirsi degli strabilianti macchinari della preistoria, per lo più a base di dinosauri. Wilma è misteriosamente sparita, e il suo affezionato maritino non può fare a meno di andarla a cercare (altrimenti chi gli prepara da mangiare?). Il mondo preistorico è però pieno di pericoli, soprattutto se qualcuno è tanto

Tipico esempio di locomotiva della preistoria

Un impianto di riscaldamento già montato e pronto all'uso

Ma se i dinosauri erano così simpatici, perché Crichton ha scritto Jurassic Park?

Una palla di pelo molto cattiva

Il buon Fred si arrampica agilmente

NES

folle da abbandonare le tranquille vie della città per lanciarsi all'esplorazione di terre sconosciute e poco ospitali. Se a questo aggiungete il fatto che quasi tutti i dinosauri della zona sembrano essere diventati di colpo perfidi e affamati, avrete un quadro completo della non rosea situazione.
Il gioco ha inizio nella cittadina dei Flintstone, momentaneamente invasa da una serie di animali e mostriciattoli ributtanti, il cui arrivo è probabilmente legato alla scomparsa della cara Wilma. Purtroppo nessuno sapeva quale potesse essere la causa di tutti questi strani avvenimenti, così non restò che andare a controllare. O meglio, non restò che scegliere un volontario e mandarlo a fare qualche ricerca. In fondo, la Terra durante l'era dei dinosauri non era certo un paradiso tranquillo e privo di pericoli, così i volontari per la missione non furono abbondanti, anzi, ce ne fu uno solo: il povero Fred. Dopo i primi due giorni passati a mangiare quello che era rimasto nel frigor, il burbero cavernicolo iniziava infatti a sentire profondamente la mancanza della dolce mogliettina, capace di cucinare le costolette di brontosauro in almeno 101 modi diversi. Così, presa la decisione, venne data a Fred la migliore clava esistente in circolazione (frutto delle ricerche dei più avanzati centri per lo sviluppo di nuove armi) e gli venne augurata buona fortuna. Il gioco inizia qui, fuori dalla casa dei Flintstone, in un mondo sempre più pazzo e ostile con dinosauri che "piovono" a ogni passo. La permanenza tra le "tranquille" strade di casa è però destinata a durare ben poco, e presto dovrete condurre Fred attraverso le lande infestate dai voraci lucertoloni. Fortunatamente si può sempre contare su una miriade di incredibili congegni che farebbero invidia ai più moderni ingegneri (vi ricordate tutti gli assurdi gadget del cartone animato?), e anche i dinosauri, se presi nella maniera giusta (a randellate!)(ma allora non sono estinti: lavorano per me! I redattori funzionano allo stesso modo... NdAlex) possono rivelarsi utili.
Il gioco è fondamentalmente un platform, con tutti gli elementi caratteristici di questo genere: piattaforme, nemici da schiacciare e/o clavare, trucchetti per superare situazioni apparentemente impossibili e bonus sparsi ovunque. Di certo non si tratta di un genere originale, ma quello che affascina è come sono stati riprodotti gli elementi del cartone animato, con ottime animazioni ed espressioni buffissime. La grafica è quindi l'elemento che fa da padrone, ma non certo a discapito della giocabilità e della longevità. Come tutti i platform, a ogni partita si scoprono elementi nuovi, strategie diverse e bonus nascosti, mentre la varietà dei quadri e delle situazioni garantisce divertimento in abbondanza.
Un titolo veramente ottimo, intrigante e complesso al punto giusto, per una licenza che mantiene intatto lo spirito dell'originale.

Andrea Fattori

Pieno di cartelli che indicavano piscine, nella preistoria

Tiriamo un paio di noci di cocco allo squalo

Fred sembra un po' scosso dalla nasata che ha tirato il dino.

Granchi e cocchi molto poco amichevoli

Un simpatico pterodattilo (?) vi darà un passaggio

**MEGA DRIVE**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ grandi fondali<br>+ imperdibili espressioni dei dinosauri | 92 |
| SONORO<br>+ l'immancabile musichetta<br>+ effetti "buffi" | 91 |
| GIOCABILITÀ<br>+ immediato, come deve essere un platform<br>+ pieno di azione | 93 |
| LONGEVITÀ<br>+ intrigantissimo<br>+ pieno di sorprese | 90 |
| S | 92 |

LIT. 137.000 LIT. 119.000 LIT. 123.000 LIT. 123.000 LIT. 97.000

LIT. 127.000 LIT. 117.000 LIT. 117.000 LIT. 117.000 LIT. 118.000

LIT. 117.000 LIT. 98.000 LIT. 112.000 LIT. 117.000 LIT. 117.000

LIT. 105.000 LIT. 107.000 LIT. 107.000 LIT. 97.000 LIT. 117.000

LIT. 117.000 LIT. 142.000 LIT. 127.000 LIT. 115.000 LIT. 137.000

L. 153.000 L. 147.000 L. 177.000 L. 143.000

LIT. 134.000 LIT. 137.000

L. 137.000 LIT. XXX.000 L. 133.000

LIT. 157.000 LIT. 117.000

LIT. 117.000 LIT. 143.000

L. 147.000 L. 117.000

L. 137.000 L. 187.000 L. 114.000 L. 123.000

PORTA SUPERNES L. 29.000

DYNA-1 L. 34.000

RAGGI INFRAROSSI L. 72.000

LIT. 15.000

JOYPAD L. 29.000

ADATTATORE UNIVERSALE L.29.000

KIT PULIZIA L. 13.000

JOYSTICK JB KING L.109.000

AD.PAL L..57.000

ADATTATORE 4 GIOCATORI L. 63.000

SUPERNES+2 JOYPAD+MARIO+ALIMENTATORE +CAVO SCART..........................L. XXX.000
SUPERNES+1 JOYPAD+TOM & JERRY+CAVO SCART+ALIMENTATORE.................L. XXX.000
SUPERNINTENDO ITALIANO............L. XXX.000

# FAVOLOSO

NOVITA'

ECCEZIONALE JOYPAD PER SUPERNES!! PERMETTE DI PROGRAMMARE VARIE MOSSE RENDENDOLE QUINDI ESEGUIBILI CON UN SOLO TASTO. IDEALE PER STREET FIGHTER 2!!!! OFFERTA LANCIO L. 45.000

JOYSTICK SUPER JO JO L.94.000

NOVITA'

ADATTATORE UNIVERSALE E ACTION REPLAY TUTTO IN UN UNICO ACCESSORIO!!!!! OFFERTA LANCIO L. 87.000

## OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.........E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

**OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI**

## ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

TELEFONO 051-343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051-344.906

COMPUTERONE

94

| GIOCATORI | 1 - 2 |
| --- | --- |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 4 |

# F1

IMPORT

**Vroom, vroom. No, non ho seguito un corso di versi onomatopeici, mi riferisco soltanto al fatto che F1 rappresenta la versione Mega Drive del celebre gioco dal titolo Vroom uscito qualche tempo fa sull'Amiga.**

Un po' di traffico a quest'ora, eh?

Mi conviene smettere di curvare, altrimenti mi schianto sul ponte!

Notate la bella discesa che ci aspetta

Ah, mi tocca anche rallentare...

L'ebbrezza della velocità, l'emozione del pericolo, il dolce sapore della sfida... tutto questo non può ovviamente essere riprodotto all'interno di un videogioco, quantomeno non in maniera realistica e non con la tecnologia di cui disponiamo, ma le simulazioni di guida rappresentano lo svago ideale per chi vuole divertirsi senza correre pericoli reali.
Tra tutte le simulazioni di questo genere, quelle dedicate all'appassionante formula uno rappresentano l'ideale per gli amanti della velocità. Purtroppo capita spesso che proprio questa fondamentale caratteristica venga dimenticata, lasciando il giocatore in balia di una serie di comandi più o meno complessi alla guida di un pachidermico bolide da strada. Fortunatamente questo grave inconveniente non si verifica sulla versione Mega Drive di F1, dove la velocità è elevatissima e il panorama schizza via alla velocità della luce.
Accendendo la console ci si trova subito di fronte a tutta una serie di opzioni. Innanzitutto bisogna scegliere se giocare in modo Arcade, Training o Championship. La prima opzione prevede una serie di singole gare, prive dei giri di qualificazione ed estremamente rapide; la seconda permette di allenarsi (ovviamente con tanto di avversari) sui percorsi di mezzo mondo, mentre l'ultima comprende una visita guidata attraverso tutti i circuiti previsti nel normale campionato automobilistico. Ovviamente è consigliabile iniziare con le prime due opzioni, per poi passare alla sfida finale solo dopo aver raggiunto la sufficiente dimestichezza con i comandi. Fatta questa prima scelta, si arriva alla determinazione del livello. Le possibilità sono in questo caso quattro e vanno da quella di avere una macchina pressoché indistruttibile (ma non insurriscaldabile) fino alla versione più realistica, con il massimo

## ALEX

Incredibile, veramente incredibile. Erano anni che un gioco di guida non mi prendeva in questa maniera. Non mi sono sbilanciato nemmeno davanti al capolavoro di Geoff Crammond... Trovo F1 veramente ben fatto, con piccoli tocchi di classe quali il sonoro digitalizzato curatissimo (con il rombo dei motori e anche il rumore dei pali accanto a cui sfrecciate) e il comportamento della macchina che varia a seconda delle vostre scelte per quanto riguarda alettone e sospensioni (il bolide s'inclina nelle curve) e una spaventosa velocità. Il controllo del mezzo è buono, anche col cambio manuale, basta farci la mano. Divertente sia da soli che in due, buone le opzioni e una grafica che, per quanto scarna, si adatta benissimo all'azione. Ottimo.

danno al primo semplice scontro. Si arriva quindi a uno dei menu più interessanti in assoluto: quello che prevede la scelta del numero di giocatori. Ci si può infatti affrontare in due lungo l'arco di tutto il campionato, accumulando punti su punti nelle varie gare e cercando perfidamente di mettere i bastoni tra le ruote dell'avversario. Infine si giunge alla classica vista laterale del proprio potente bolide, dove è possibile interagire in parte con la meccanica della macchina (fondamentale la possibilità di regolare il cambio (automatico o manuale), l'inclinazione dell'alettone posteriore e la rigidità delle sospensioni).

Per quanto riguarda la giocabilità, i comandi sono semplici ed efficaci: il pulsante A per accelerare, il B per frenare e il C per entrare ai box (inutile dire che il pad serve a sterzare!). Anche la grafica è decisamente positiva, solitamente netta e chiara, se si eccettuano alcuni momenti della versione a due in cui si può creare un minimo di confusione. La velocità, come dicevo all'inizio, è davvero buona, sicuramente il punto di forza del gioco, anche se nei primi momenti può dare alcuni problemi ai piloti meno esperti. La presenza dell'opzione di campionato, unitamente alla possibilità di salvare le proprie partite e alla varietà di percorsi, fornisce un validissimo elemento di longevità, garantendo divertimento in abbondanza per moltissime ore.

In definitiva, di F1 non si può che parlare positivamente: una simulazione divertente, velocissima, avvincente con grande abbondanza di opzioni, una grafica carina e un sonoro eccelso. Compratelo!

Andrea Fattori

Ecco la schermata in cui sceglierete il circuito in cui correre...

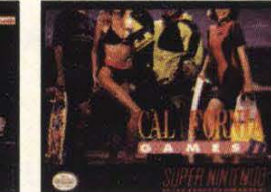
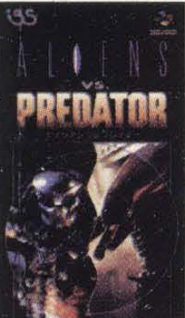
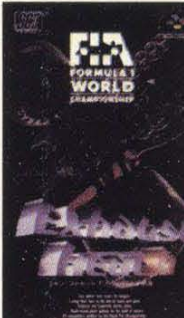
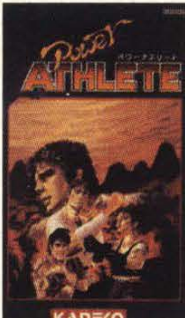
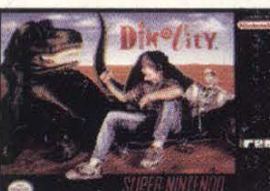
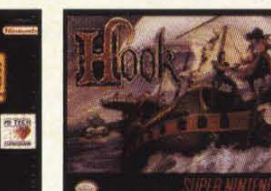
Ecco l'opzione split screen che scatenerà incredibili sfide

Beh, almeno come partenza non è male

Una serie di tunnel...

Sulla destra, signori, potete vedere i box

## STEFANO

Sinceramente sono sempre stato diffidente verso gli arcade di guida alla Nigel Mansell, ma devo ammettere che F1 ha fatto vacillare le mie convinzioni.
Il gioco è anzitutto VELOCE. E' questo l'aspetto più curato dai programmatori che hanno inserito un modo di gioco Turbo (solo per un giocatore) che è quanto di più veloce si sia visto su MD, ai limiti della giocabilità.
Graficamente è un po' scarno, ma abbastanza fluido nello scaling (l'ingrandimento degli oggetti in avvicinamento) e realistico, grazie all'inserimento di alcuni oggetti poligonali 3D e a delle particolari tecniche di visualizzazione della pista, con un andamento delle curve abbastanza vario.
Ottima anche la possibilità di giocare in due contemporaneamente tramite lo split screen, la divisione orizzontale dello schermo, e altre opzioni, che comprendono la possibilità di salvare la situazione del gioco nella memoria, anziché tramite le solite password (cosa abbastanza difficile, visto che nei 64 K di RAM vengono salvati i tempi veloci per ogni circuito, i tempi di tutti i corridori, i piloti e le macchine dell'anno in corso e tutto questo per 10 campionati).
Tra i tocchi di classe del gioco ci sono le ricostruzioni dei circuiti del campionato del mondo, l'usura delle gomme che dipende da quanto "sfruttate" in curva i vostri pneumatici, i piloti che hanno stili di guida differenziati (non molto evidenti), le salite e le discese che influiscono sull'accelerazione della vostra macchina e il suono stereo a quattro canali con effetti digitalizzati dei motori (molto carini, in effetti) ed effetto doppler (la differenza di tonalità nei suoni del motore): superando tre macchine a breve distanza potrete sentire tutti e tre i loro motori.
A dire la verità non mi sembra che F1 eccella particolarmente in quanto a grafica, ma riesce comunque a essere vario e davvero divertente, grazie soprattutto alla sua velocità e alla possibilità di giocare in due contemporaneamente.

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ velocissimo scrolling<br>- a volte confusa | 89 |
| SONORO<br>+ buoni effetti<br>- ma pochini | 88 |
| LONGEVITÀ<br>+ percorsi vari<br>+ possibilità di salvare | 93 |
| GIOCABILITÀ<br>+ semplice e scattante<br>+ davvero divertente | 92 |
| DOMARK | 94 |

L. 88.000 | L. 88.000 | L. 88.000 | L. 88.000 | L. 88.000 | L. 88.000 | L. 88.000

L 107.000 | L 108.000 | L 99.000 | L 99.000

## LE OFFERTE DEL MESE
## SUPER NINTENDO
## SUPER FAMICOM

L 77.000 | L 97.000 | L 97.000

L. 77.000 | L. 84.000 | L. 97.000 | L. 89.000 | L. 92.000 | L. 84.000 | L. 87.000

L. .76.000 | L. 89.000 | L. 82.000 | L. 92.000 | L. 97.000 | L. 89.000 | L. 75.000

L. 92.000 | L. 86.000 | L. 92.000 | L. 88.000 | L. 84.000 | L. 77.000 | L. 84.000

L. 87.000

## LE OFFERTE DEL MESE
## GAMEBOY

L. 29.000 | L. 37.000 | L. 37.000

L. 32.000 | L. 34.000 | L. 19.000

L. 33.000 | L. 37.000 | L. 43.000

L. 44.000 | L. 39.000 | L. 39.000

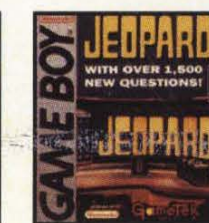
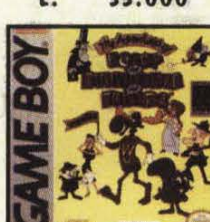
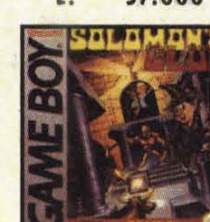
L. 84.000 | L. 88.000 | L. 68.000 | L. 68.000

## LE OFFERTE DEL MESE MEGADRIVE

L. 93.000 | L. 57.000

L. 88.000 | L. 75.000

L. 83.000 | L. 77.000 | L. 69.000 | L. 35.000

## NOVITA'

Orologio al quarzo multifunzione!!! Disponibile con tutti i personaggi di STREET FIGHTER 2
LIT. 15.000

Simpatico portachiavi diponibile con tutti i personaggi di STREET FIGHTER 2
LIT. 5.000

continua con successo l'Operazione
USATO GARANTITO
CARTUCCE DA L. 15.000

**IN ASSOLUTA ANTEPRIMA LA NUOVISSIMA AMIGA CD32 DELLA COMMODORE LA CONSOLE EQUIPAGGIATA DI CD ROM E PROCESSORE A 32 BIT, 256.000 COLORI CONTEMPORANEI SU SCHERMO DA UNA PALETTE DI 16,8 MILIONI NATURALMENTE DA COMPUTER ONE!!!!! TELEFONA PER ULTERIORI INFORMAZIONI!!**

**DISPONIBILE IL NUOVISSIMO ADATTATORE NINTENDO-SUPERNINTENDO!!!! PER POTER UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI 8 BIT SUL SUPERNES!!! NATURALMENTE DA COMPUTER ONE!!!! TELEFONA PER ULTERIORI INFORMAZIONI!!**

**OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI**

# ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

**TELEFONO 051-343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051-344.906**

COMPUTER ONE

85

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | 6 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 3 |

**Final Fight II per Super Nintendo è finalmente giunto alla fine della sua programmazione. Volete sapere se è bello? Benone, allora andate a leggervi la recensione sul numero scorso, perché questa parla di spara e fuggi...**

# ELIMINATE DOWN

IMPORT

Eh si, che gran cosa volare; purtroppo, però, solo pochi di noi avranno avuto l'occasione di stagliarsi solitari nell'azzurro cielo, a contatto con la natura e con volatili di ogni genere; per ovviare a questa lacuna si possono fare due cose:1) prendere delle lezioni di volo come ho fatto io (dovete infatti sapere che io quando ero grande ho fatto il pilota di moscone), e 2) diventare dei bravi bari a ramino, che tanto piloti non ci diventerete mai; a queste due ipotesi se ne può però aggiungere un'altra: comprarvi un bel gioco per il vostro Mega Drive che vi faccia provare l'ebbrezza del volo.

Eliminate Down sembra proprio il gioco che calza a pennello per questa recensione (dovete infatti sapere che prima facciamo le recensioni, e poi cerchiamo dei giochi che si adattino a ciò che abbiamo scritto); certo, giocandoci non imparerete un tubazzo se avete intenzione di imparare a volare, ma in compenso sarà un ottimo passatempo per le vostre giornate.

Il vostro compito sarà quello di cercare il peschereccio azzurro disperso nello spazio, perché intento a cercare dei filetti di platessa allo stato brado; la vostra missione sarà quindi molto ardua, soprattutto perché a ostacolarvi ci saranno gli eserciti degli altri pescherecci (quello marrone è il più cattivo), incoscienti del fatto che esiste la concorrenza leale. Per difendervi sarete in possesso di un comodo sparo, incrementabile "pescando" delle "P"; dopo averne raccolte cinque, la vostra potenza di fuoco diventerà molto più distruttiva, e così via, fino a raggiungere il non plus ultra della devastazione. Molto utile vi sarà cambiare la conformazione dello sparo: attacco diretto (molto veloce, anche se c'è bisogno del supplemento rapido), attacco laterale (molto utile quando la palla esce dal campo), e attacco dal fondo schiena della navicella (indispensabile in casi in cui è necessaria molta fortuna).

Il gioco in questione tutto sommato non è niente male, molto giocabile, graficamente ben fatto, musiche orecchiabili ed effetti sonori appropriati; bisogna però dire che come concept è un vero schifo, non aggiunge infatti nulla di nuovo ai soliti spara e fuggi; ad ogni modo, lo ripeto, agli appassionati piacerà senz'altro.

Ah, dimenticavo, è stato inserito anche un simpatico sottogioco, è un po' una vaccata, ma mi sono divertito lo stesso.

Raffaele Sogni

Avanti, chi sta tirando i sassi?

State attenti a questi megasuppostoni...

C'ho lo sparo moscio: cade subito...

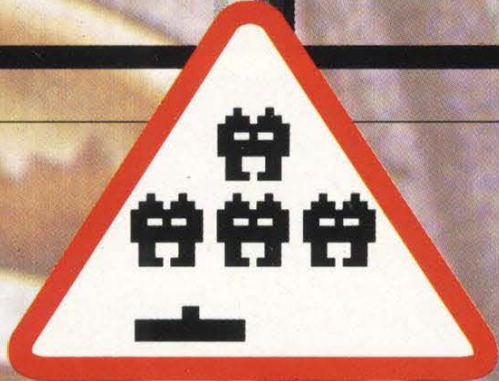
Ma come, anche nello spazio ci sono i ragni?

Cosa ridi? Guarda un po' come sei conciato

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+Ben fatta.<br>-Troppa prevalenza di nero. | 89 |
| SONORO<br>+Piacevole e adatto al gioco. | 83 |
| GIOCABILITÀ'<br>+Difficoltà ben calibrata...<br>-ma tutto un ninino banale. | 83 |
| LONGEVITÀ'<br>+Un bel gioco e un simpatico sottogioco...<br>-ma entrambi durano troppo poco. | 80 |
| SOFT VISION | 85 |

# POCKY & ROCKY

IMPORT

91

| GIOCATORI | 1 - 2 |
| --- | --- |
| LIVELLI | 6 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 3 |

**Gradito regaluccio della Natsume, direttamente dal Pc Engine ecco sul vostro amato Super Nintendo la conversione americana (giacché la release famicomiana è già datata di almeno quattro mesetti) di un notevole sparattutto a scorrimento verticale.**

**Continuate la lettura per saperne di più.**

A volte le cose filano proprio come si vorrebbe, ma questi rari momenti di quiete sono davvero brevi (anche perché, se non succedessero i tradizionali fattacci, come si potrebbero giustificare le trame dei videogame?), e Pocky, la nostra eroina del caso (e con questa siamo a quota due, questo mese), sperimenterà questa sacrosanta legge di Murphy sulla sua giovane pellaccia. Affiancata (eventualmente) dal suo fedele procione Rocky, ella dovrà riuscire a liberare i folletti del suo villaggio, fatti prigionieri da malefiche (e te pareva!) forze oscure.
Il tutto attraverso i sei lunghi stage in prospettiva isometrica dall'alto e a scorrimento generalmente verticale di quello che può definirsi lo sparattutto dall'ambientazione più originale (se si esclude Parodius) mai visto sul 16 bit Nintendo.
E come Parodius (presto disponibile anche in versione europea) anche Pocky & Rocky arriva dal caro Pc Engine; sembra proprio (almeno fino a ora) che questo sia un iter davvero vincente.
Direi sinceramente che le belle notizie sono tre.
La prima è che, come avrete già furbescamente intuito, in questo simpatico shoot 'em up si può giocare anche in due e, a parte Super "aarrgghh!!" SWIV e Probotector non è che ce ne siano molti altri con questa caratteristica, su Super Nintendo.
La seconda è che Pocky & Rocky utilizza quasi tutti i tasti del joypad (cinque su sei per uno sparattutto mi sembrano un'ottima cosa) e permette al vostro personaggio, oltre al consueto movimento in otto direzioni, di scivolare, lanciare delle pergamene a mo' di proiettili, usare delle letali bombe e perfino spazzare i nemici circostanti servendosi di un utile quanto micidiale bastone (egregiamente rimpiazzato dalla coda, nel caso muoviate il procione Rocky).

Pocky e Rocky contro delle bambole cinesi?

Una zucca e uno scheletro sono avversari niente male

Ma chi vuoi spaventare con quel faccione?

Mi ricorda tanto un personaggio di Pinocchio

No, si figuri, a me il pesce non piace nemmeno...

La terza bella notizia è che la grafica risulta davvero piacevole a vedersi. Ottimamente realizzata nello stile più puramente manga, stupendamente colorata e fantasmagoricamente ombreggiata, rappresenta senza dubbio alcuno la caratteristica migliore del gioco, e alcune chicche (come, ad esempio, il cambiamento atmosferico con la pioggia che comincia a cadere) contribuiscono sensibilmente a piacevolizzare ancor di più la veste estetico/visiva.
L'unico difettuccio è costituito, a parte qualche sporadico rallentamento, da una non eccessiva lunghezza dell'area di gioco, ma tre livelli di difficoltà possono supplire

Sorry a chi!

Basta con le canne!

Cosa ci fanno dei panini giganti in un cimitero?

notevolmente a questa lieve mancanza; dipende tutto da voi, naturalmente.
A livello puramente shoot 'em up-pistico, Pocky & Rocky presenta i tradizionali parametri di ogni sparattutto che si rispetti: presenza dei mostroni di fine livello, potenziamento progressivo del volume di fuoco, raccolta di bonus vari (energia, scudi, bombe, vite e altre amenità extra) previa disintegrazione di appositi contenitori.
Certo, abbiamo tra le mani uno shoot 'em up volutamente poco serio (molto buffe le facce di alcuni nemici), e questo potrà non gasare gli amanti di epiche battaglie interstellari o di massacri metropolitani, ma dove perde l'immedesimazione nei personaggi, guadagnano il divertimento e l'azione di gioco, comunque frenetica e avvincente.
L'ambientazione tipicamente medievale, poi, non può fare a meno di ricordare quel famoso Legend of Mystical Ninja (per i possessori del super Nes) o Ganbare Goemon (per i super famicomiani) che io considero ancor oggi il miglior gioco in assoluto su console (e speriamo che la Konami si decida a convertirlo al più presto anche in versione europea), e rivela l'intrigante presenza di ogni sorta di mostri, dai più strani e inimmaginabilmente giapponesi, ai più tipici, come gli zombie.
Insomma, volendo tirare le fila, se avete un po' di dindini, non li butterete via dalla finestra acquistando Pocky & Rocky, e con questo ho proprio detto tutto.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Ora anche i pesci usano i ponti per attraversare i fiumi

Ai programmatori non mancava certo la fantasia per quanto riguarda i mostri!

Questo magonzo non morto sembra piuttosto cattivo

| SUPER NES | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+fumettosa in stile manga<br>+egregiamente realizzata | 93 |
| **SONORO**<br>+ben fatto | 87 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+particolarmente divertente in due | 90 |
| **LONGEVITÀ**<br>+buona nel complesso | 89 |
| **NATSUME** | 91 |

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

# NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

## ORDINA SUBITO
## 02 - 33000036 (5 linee)

SUPER NES CONTROL SET

SUPER NINTENDO

## SUPERNES
+ ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO SCART
**L. 278.000**

## GRANDE OFFERTA!
ACQUISTA 3 VIDEOGIOCHI A TUA SCELTA E AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%

## GIOCHI SUPERFAMICOM

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| 3-D Golf New | L. | 88.000 |
| Acrobatic Mission | L. | 118.000 |
| Adventure of Rook | L. | 98.000 |
| Aliens Vs Predator | L. | 148.000 |
| Baman Return | L. | 148.000 |
| Battle Desiny - Fatal Fury | L. | 148.000 |
| Bio Metal | L. | 138.000 |
| Blue Brother | L. | 148.000 |
| Cacoma Knight | L. | 98.000 |
| Castelvania | L. | 98.000 |
| Combat Ribes | L. | 138.000 |
| Cosmo Game | L. | 128.000 |
| Darius Twin | L. | 68.000 |
| Dead Dancing-Rushing Beat 3 | L. | 128.000 |
| Dimension Force | L. | 98.000 |
| Dragon Ball Z | L. | 178.000 |
| Earh Defense Force | L. | 88.000 |
| Exhaust Hea 2 | L. | 168.000 |
| F-Zero | L. | 128.000 |
| FamilyTennis | L. | 168.000 |
| Final Fight II | L. | 178.000 |
| Firo Adventures | L. | 90.000 |
| Flying Hero | L. | 138.000 |
| Gamba League | L. | 138.000 |
| Goemon | L. | 118.000 |
| Gundam '91 | L. | 88.000 |
| Hole in One Golf | L. | 88.000 |
| Hyper Zone | L. | 118.000 |
| Ikari Warrior | L. | 148.000 |
| International Tennis T. | L. | 178.000 |
| Kitaro | L. | 88.000 |
| Lemmings | L. | 88.000 |
| Magic Sword | L. | 128.000 |
| Magical Adventures | L. | 148.000 |
| Mystery Circle | L. | 118.000 |
| New 3D Golf | L. | 98.000 |
| Othello World | L. | 118.000 |
| Pop'n Twin Bee | L. | 148.000 |
| Populous | L. | 98.000 |
| Pro-Football | L. | 118.000 |
| Pro-Soccer | L. | 118.000 |
| Psyco Dream | L. | 78.000 |
| Reurn of Double Drag. | L. | 98.000 |
| RPM Racing | L. | 98.000 |
| Rushing Beat | L. | 148.000 |
| Ski Mission | L. | 88.000 |
| Stealh | L. | 98.000 |
| SG Strike Gunner | L. | 88.000 |
| Street Fighter II | L. | 188.000 |
| Super Birdie Rush | L. | 148.000 |
| Super Bowling | L. | 128.000 |
| Super Chinese World | L. | 118.000 |
| Super F-1 Hero | L. | 148.000 |
| Super Fire P.Wresling | L. | 88.000 |
| Super Format. Soccer | L. | 179.000 |
| Super Kick Boxing | L. | 128.000 |
| Super Kick-Off | L. | 118.000 |
| Super Prof.Baseball | L. | 118.000 |
| Super S.W. IV | L. | 118.000 |
| Super Stadium | L. | 78.000 |
| Super Tennis | L. | 98.000 |
| Super Wang Island | L. | 88.000 |
| The Great Waldo S | L. | 98.000 |
| The Rocketteer | L. | 78.000 |
| Thunder Spirit | L. | 98.000 |
| Wonder Boy Magic Adv. | L. | 118.000 |
| World Champion | L. | 98.000 |
| X-3 | L. | 128.000 |

## GIOCHI SUPERNES

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| Aerobitz Sim. Volo | L. | 148.000 |
| Alien 3 | L. | 128.000 |
| American Gladiaor | L. | 138.000 |
| Battletoads | L. | 148.000 |
| Bazooka | L. | 118.000 |
| Best of the Best | L. | 118.000 |
| Bizyland | L. | 98.000 |
| Bob | L. | 128.000 |
| Bubsy | L. | 148.000 |
| Capian Nuvolino | L. | 78.000 |
| Carmen in S.Diego 2 | L. | 148.000 |
| Chessmaster | L. | 118.000 |
| Combat Ribes | L. | 98.000 |
| Congo's Caper | L. | 98.000 |
| Cool World | L. | 148.000 |
| Cybernaor | L. | 138.000 |
| Desert Strike | L. | 128.000 |
| Doomsday Warrior | L. | 98.000 |
| Dragon's Lair | L. | 98.000 |
| Earth Defense Force | L. | 88.000 |
| Extrainnings-Baseball | L. | 118.000 |
| Family Dog | L. | 138.000 |
| Fatal Fury | L. | 158.000 |
| Final Fight | L. | 138.000 |
| Golden Figher | L. | 138.000 |
| Gradius III | L. | 88.000 |
| Harley's Humonfous | L. | 88.000 |
| Hit the Ice | L. | 148.000 |
| Hole in One Golf | L. | 88.000 |
| Imperium | L. | 148.000 |
| J. Connors Tennis | L. | 148.000 |
| Joe & Mac | L. | 128.000 |
| Kawasaki Challenge | L. | 138.000 |
| Kick Off | L. | 148.000 |
| King Arthur World | L. | 148.000 |
| Krusty's Super Fun House | L. | 118.000 |
| Lethal Waepons-Arma Letale | L. | 138.000 |
| Mario is Missing | L. | 138.000 |
| Mech Warrior | L. | 138.000 |
| NBL All Star Chall. | L. | 128.000 |
| Ninja Boy | L. | 128.000 |
| Nolan Ryan's Baseb. | L. | 148.000 |
| Outlander | L. | 98.000 |
| Paperboy 2 | L. | 88.000 |
| Pit Fighter | L. | 98.000 |
| Pocky & Rocky | L. | 148.000 |
| Prince of Percia | L. | 138.000 |
| Push Over | L. | 88.000 |
| Q-Bert | L. | 98.000 |
| Rival Turf | L. | 138.000 |
| Robocop 3 | L. | 128.000 |
| Shadow Run | L. | 138.000 |
| Shangai II | L. | 148.000 |
| Smartball | L. | 128.000 |
| Spanky's Quest | L. | 98.000 |
| Spindizzi World | L. | 128.000 |
| Starfox | L. | 148.000 |
| Street Combat | L. | 148.000 |
| Street Fighter II | L. | 158.000 |
| Super Castlevania IV | L. | 128.000 |
| Super Conflict | L. | 148.000 |
| Super F-15Strik.Eagle | L. | 148.000 |
| Super Ghouls'n Ghost | L. | 98.000 |
| Super High Impact | L. | 128.000 |
| Super Probotector | L. | 98.000 |
| Super R-Type | L. | 98.000 |
| Super Star War | L. | 148.000 |
| Super Turrican | L. | 118.000 |
| Super Wrestling Mania | L. | 138.000 |
| Terminator | L. | 128.000 |
| The Addams Family 2 | L. | 148.000 |
| The Blues Brother | L. | 148.000 |
| The Legend of Zelda | L. | 128.000 |
| The Lost of Vikings | L. | 148.000 |
| TThe Magical Quest | L. | 148.000 |
| The Rocketeer | L. | 98.000 |
| The Simpson | L. | 128.000 |
| Tiny Toons | L. | 148.000 |
| Tom & Jerry | L. | 88.000 |
| Toys | L. | 98.000 |
| Turttles in Time IV | L. | 128.000 |
| Vegas Stakes | L. | 128.000 |
| Wheel of Fortune | L. | 98.000 |
| Where Time Carmen | L. | 148.000 |
| Wolfchild | L. | 128.000 |
| World League Soccer | L. | 98.000 |
| WWF 2 Royal Rumble | L. | 168.000 |
| Wyne's World | L. | 98.000 |
| Xardion | L. | 148.000 |
| Y's III | L. | 88.000 |
| Yoshi's Cooky | L. | 118.000 |

## STREETFIGHTER 2 TURBO
**L. 228.000**

## FINAL FIGHT 2
**L. 168.000**

## PRESENTI ALLO SMAU '93

## NOVITÀ SUPERNES

- ACCLAIM'S WORLD CUP
- BATTLE BLAZE
- BATLE CAR
- COOL SPOTT
- E.V.O.
- FAMILY FEUD
- FINAL FIGHT 2
- FIRST SAMURAI
- FOOTBALL FURY
- GOOF TROOP
- INCREDIBLE CRASH DUMMIES
- KANDO RACE
- LAMBORGHINI AM CHALLENG.
- LOGIC BOMB
- MARIO ALL STARS
- MARIO COLLECTION
- MONDAY NIGHT FOOTBALL
- MORTAL COMBAT
- N.F.L. QUARTER CLUB
- NIGEL MANSELL
- OPERATION LOGIC
- REDLINE F1 RACER
- ROCKY & BULLWINKLE
- SENGOKU
- SON OF CHUCK
- STREET FIGHTER II TURBO
- SUPER AQUATIC GAMES
- SUPER JAMES POND
- SUPER SLAP SHOT
- T2 JUDGEMENT DAY
- T2 ARCADE GAME
- TRODDLERS
- TURN & BURN
- TUFF & NUFF
- UNCHARTERED WATER
- WINGS COMMANDER
- WIZARD OF OZ
- WORLD HERO 2
- ZOMBIES AT MY NEIGHBORS

DISPONIBILI A SETTEMBRE

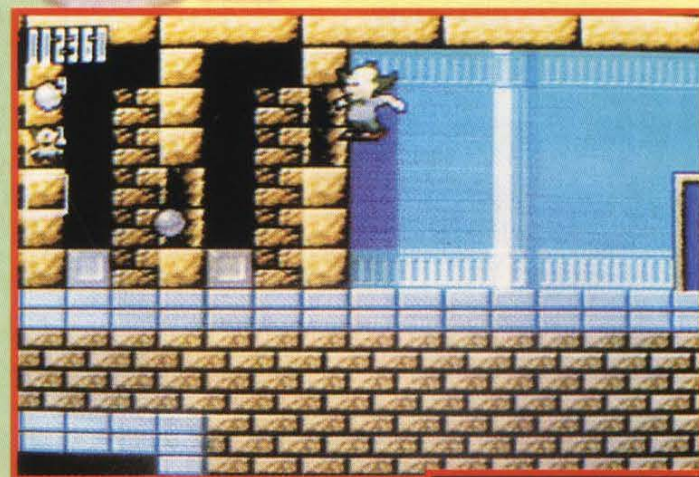
# KRUSTY'S FUN HOUSE

91

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | 5 sez. x 15 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | - |

**"Mamma, mamma, aiuto!!!!! C'è un topo che mi fa le linguacce!!!"-" Ma figliolo, cosa aspetti a prenderlo per la coda e sbatacchiarlo di qua e di là, per poi calpestarlo e spellarlo per farci la tenda degli indiani dei Playmobil? Ma che fai adesso, vomiti anche?"**

Hai poco da ridere con tutti i topi che girano

Bart Simpson, con tutta la sua famiglia, è diventato senza dubbio un simbolo vivente di trasgressione per i più piccoli (chissà quanti bambini si sono presi degli schiaffoni incredibili per avere detto alla propria mamma: "Ciucciami il calzino!"), ma per i più grandi è diventato, altrettanto indubbiamente, il cartone animato più "scassamaron" (bel neologismo, eh?) che sia mai esistito. Metto subito il cuore in pace a tutti coloro che si aspettano l'ennesima reincarnazione videoludica del diabolico bambinetto, dicendo che questo Krusty's Fun House vede il giallognolo moccioso come attore non protagonista. Il vero protagonista di questa avventura è invece il pagliaccio Krusty, ovvero il super eroe preferito di Bart. Infatti Krusty è nei guai fino al collo, dato che la sua Casa dei Divertimenti, alias la Krusty's Fun House, è stata letteralmente invasa da orde di famelici topolini, che hanno costretto il povero clown a sospendere la sua attività. Ma possono Krusty e il suo amico lasciare lo stabile dei divertimenti in balia degli indesiderati roditori? Certo che no, ed ecco che i due, armatisi di buona volontà, un po' di coraggio e di una quantità industriale di trappole fanno ritorno alla casa infestata con un unico scopo: eliminare tutte le bestie infiltratesi di soppiatto nella Fun House, per poter così riaprire il piccolo Paese dei Balocchi tanto caro a Bart.

Il giocatore si deve calare nei panni di Krusty e deve cercare, con l'aiuto di Bart, di eliminare i pericolosi

Se lo tenete fermo per un po' Krusty si mette a fare breakdance

Un bel balzo e la sfera è mia

Le stelline alla SFII dicono che state un po' male

Krusty che vacilla in bilico sopra la macchina schiacciatopi

roditori dai denti di sega prima che questi distruggano l'intero baraccone. Per fare questo, il pagliaccio dovrà guidare i topi che fuoriescono dalle loro tane verso le più micidiali trappole mai viste, degli enormi schiacciatopi a forma di guanto da boxe, attivati dal pestifero pargolo di casa Simpson. La Casa dei Divertimenti è veramente immensa, tanto che Krusty dovrà esplorarla in lungo e in largo alla ricerca dei topastri da eliminare, vagando per cinque sezioni a loro volta suddivise in circa quattordici livelli ciascuna e rappresentati da delle porte di legno poste nei corridoi del baraccone. Per i livelli è disseminata un'infinità di oggetti che potranno aiutare in qualche modo lo squinternato pagliaccio nella sua crociata contro le palle di pelo; Krusty potrà infatti usufruire di alcuni blocchi da usare a mo' di scalino, di molle giganti per spostare se stesso e i topi, ventilatori che soffiano i topi nella direzione in cui sono rivolti, dei raccordi angolari per chiudere delle tubature ad angolo retto e impedire che i piccoli mammiferi ne escano, alcuni vasetti di vetro per intrappolarli e trasportarli senza difficoltà in giro per i livelli. Sparpagliati nei livelli ci sono dei blocchi cosiddetti magici, i quali, una volta calciati, possono svelare l'esistenza di alcuni oggetti bonus, armi, e addirittura permetteranno l'accesso a un passaggio segreto la cui uscita è ubicata altrove nello schermo; una volta entrati nella stanza magica, vi viene data l'opportunità di guadagnare una vita extra semplicemente raccogliendo tutti gli oggetti entro un tempo limite.

Krusty's Fun House è un simpaticissimo platform nel quale per progredire bisogna essere in grado di risolvere dei puzzle di difficoltà proporzionale al livello e alla sezione in cui ci si trova: infatti i rompicapi dei primi livelli sono di una facilità talmente disarmante da fare pensare che i programmatori abbiano sviluppato il gioco per una fascia di età che va dai due ai tre anni; fortunatamente, avanzando un poco, si può arrivare ad affrontare enigmi un tantino più complessi, ma mai inabbordabili. Per i giocatori un po' meno abili è stata disegnata un'opzione che permette di scegliere se abbandonare il livello in corso a scapito di una delle tre vite che il pagliaccio ha a disposizione. Krusty's Fun House si avvale di un prezioso sistema di password, concesse ogni qualvolta viene terminata con successo una sezione, che permette al giocatore di riprendere a giocare dove è terminata la partita precedente.

Andrea "MAO" Della Calce

I tubi per i quali passano i topastri

Ma che ci posso fare io?

Bart con la schiacciatopi e Krusty che balla sui topi

Un'immensa finestra aperta sulla notte stellata

Altro livello altra sfacchinata

| MASTER SYSTEM | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+colorata e fluida<br>+bellissime animazioni | 95 |
| SONORO<br>+un paio di belle digitalizzazioni...<br>-... ma motivetti alla lunga alienanti | 83 |
| GIOCABILITÀ<br>+immediato e divertente<br>-a volte frustrante | 88 |
| LONGEVITÀ'<br>+veramente vasto<br>+impegnativo | 93 |
| FLYING EDGE/ACCLAIM | 91 |

94

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 3 |

**Finalmente il più atteso (almeno da me) gioco di tutti i tempi è arrivato, no, non si tratta di Street Fighter II Turbo, ma dell'unico, mitico e irripetibile Turrican III, per gli amici Super Turrican!!!**

# SUPER TU

IMPORT

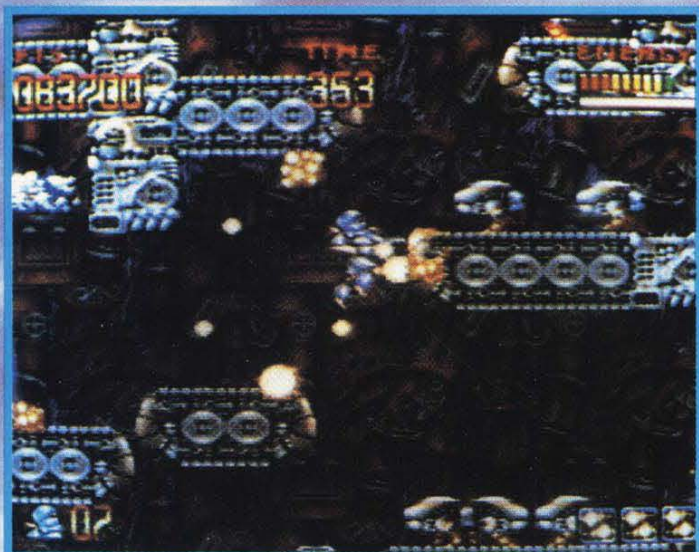
Per essere sinceri non so esattamente se questo gioco sia proprio Turrican III, ma in ogni caso rispetto agli altri episodi sono stati aggiunti tanti di quei particolari che sembrerebbe proprio di sì.
Comunque molti elementi non sono stati cambiati, risulta evidente che era nelle intenzioni dei programmatori fare un remix di tutti i Turrican precedenti, aggiungendo nuovi elementi al fine di sfruttare al meglio il Super NES, un po' come era accaduto con Super SWIV; una volta tanto il Super anteposto prima del titolo non è una presa per i fondelli, ma una certezza di qualità (Pubblicità Progresso).
La storia racconta che molti anni fa, quando le console erano appena conosciute e i computer a 16Bit rappresentavano un'utopia per la maggior parte di noi, un gruppo di sperduti programmatori guidati dal genio di Manfred Trenz crearono quello che a tutt'oggi si può considerare come il prodotto più bello mai apparso sul Commodore 64: Turrican.
Immaginatevi cosa volesse dire per un'utente di C64 avere una mappa di gioco pressoché immensa, una colonna sonora iniziale indimenticabile, una giocabilità senza pari, insomma un gioiellino di programmazione, superato solo dal suo seguito. Naturalmente con il passare degli anni l'evoluzione ci ha portato nuove macchine dalle grandi potenzialità e dai costi sempre minori, fu inevitabile perciò lo scalpore suscitato da Turrican II al suo arrivo su Amiga; mi ricordo chiaramente che ci avrò perso dietro ore e ore senza mai stancarmi di giocare (non vi dico quante volte l'ho finito).
Come dimenticare poi le splendide composizioni (chiamarle musichette sarebbe troppo riduttivo) di Chris Huelsbeck, chiunque abbia mai avuto occasione di sentirle (compresi amici e parenti a cui non frega nulla dei "giochini") non ha potuto non rimanere affascinato dallo splendido sound.
Dopo Turrican II però non si è saputo più nulla, per molti era capitolo chiuso, ma quel "The End" seguito da un punto interrogativo mi aveva sempre lasciato la speranza di un terzo episodio ed ora che ci penso bene, nella schermata finale appariva l'annuncio di certo Super Turrican per Super Nes, rimasto poi avvolto nel mistero per quasi tre anni.
Negli ultimi mesi però le voci su un futuro Turrican III si sono fatte sempre più insistenti, c'era chi giurava di averlo visto a una fiera tedesca e di essere rimasto di sasso, solo adesso mi rendo conto di quanto avesse ragione.
Insomma per farla breve i Factor 5 sono tornati e questa volta su Super Nes! A

Qua la mano, amico!

Piglia questo, nano!

Distruggiamo un po' di materiale logistico del nemico

Ecco il nostro eroe in posa plastica su una piattaforma

Che sia questo lo sparo multiplo?

Piattaforme con nastri trasportatori...

quanto pare il passaggio da computer (Amiga) a console (SN) non ha fatto loro altro che bene e i risultati li abbiamo qua sotto gli occhi.
Ma prima di scadere in una serie di sperticate lodi è meglio che vi descriva un po' il gioco, visto che sono state introdotte alcune novità sul controllo del personaggio (in verità ho paura di intercorrere nelle ire di Alex visto e considerato che questa è la mia prima e speriamo non ultima recensione per ConsoleMania).
Anzitutto il sistema d'arma di cui è munito il nostro eroe è stato in parte modificato: il fascio di energia che consentiva di fare l'arrosto di alieno è stato sostituito dal raggio di Capitan Findus che surgela i nemici in modo da poterli tranquillamente massacrare senza alcuna resistenza da parte loro, però l'effetto è temporaneo.
Esiste anche la possibilità di trasformarvi in una specie di trottola indistruttibile; in questa forma non potrete sparare, in compenso disporrete di mine a esplosione ritardata e di bombe che verranno sganciate in caso vi sia del vuoto sotto di voi (ad esempio buche, precipizi etc.).
Ma le armi che userete per tutto il gioco saranno il Bounce (quando è potenziata ogni colpo esploso rimbalza contro le pareti), il Laser (molto concentrato e molto doloroso) e il mio preferito, il Multiple (spara in un sacco di direzioni ed è ideale per devastazioni su larga scala).
Ogni arma può essere potenziata un tot di volte, ma ogni qualvolta perderete una vita il livello della vostra arma scenderà inesorabilmente; fortunatamente avrete a disposizione un certo livello di energia che vi garantirà una discreta protezione, fate perciò attenzione ai vari cuoricini sparsi per i livelli.
In caso di serio pericolo potrete contare su una doppia barriera laser altamente distruttiva, ma il top è rappresentato dallo shield, un campo di forza impenetrabile che renderà Turrican invincibile... per breve tempo s'intende!
Come vedete non andremo sul pianeta Katakis (ebbene si, porta il nome di QUEL gioco per C64 che tanti grattacapi procurò alla Rainbow Arts) tanto disarmati, dovremo comunque fare i conti con tutti i nemici a cui andremo incontro, fino ad arrivare allo scontro finale con The Machine.
Bene, ora visto e considerato che lo spazio è tiranno passerò subito al commento: posso tranquillamente affermare che Super Turrican è tra i giochi più belli che abbia mai giocato sul Super Nes; a questo punto vi sorgerà spontanea una domanda:"Perché "solo" 94?" Il motivo è semplice, la facilità di gioco.
Sembra una stupidata, ma non lo è, e se da una parte il prodotto è curato e rifinito all'inverosimile (cercatemi un rallentamento!) dall'altro mi sembra assurdo che a livello Easy lo si possa portare a termine nel giro di 4 ore (in pratica due partite); certo, è vero che io sono un fanatico e che ho finito 'sto gioco su ogni console o computer sia mai apparso (perfino la versione per Megadrive, Universal Soldier), ma ciò non giustifica un livello di gioco così basso, tra l'altro anche a livello normal non è assolutamente impossibile e forse solo l'Hard garantisce una discreta sfida (ma fino a quando?).
E' innegabile comunque che un'opera di questo genere, con una grafica fantastica, un sonoro degno di un CD (ad opera del mito, Chris Huelsbeck) tra i più belli che sono mai usciti dal SN (la musica è in Surround, sentire per credere!), non può e non deve essere sottovalutata.
Insomma datemi del maniaco, ma questo Super Turrican è semplicemente imperdibile nonostante la pecca della difficoltà di gioco; un must!

TMB

Andiamo a sistemare il pelosone

E' grosso, sì, ma gli sto facendo un male...

Facciamo incetta di bonus!

Livello con atmosfera molto Giger...

RRICAN

| SUPER NES | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+belle animazioni<br>+stupendo background | 97 |
| SONORO<br>+Chris Huelsbeck!<br>+da Oscar | 98 |
| GIOCABILITÀ<br>+il mito ritorna... | 91 |
| LONGEVITÀ<br>-troppo facile | 69 |
| SEIKA | 94 |

# BATMAN RETURNS

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | 7 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 4 |

**Non lamentatevi dell'esiguo spazio concesso al supereroico incappucciato; se volete sapere qualcosa di più sul gioco andate a pupparvi l'omonima recensione sul n.19 della vostra rivista preferita!**

**92**

Batman Returns -prodotto dall'arcinota Konami- rappresenta a tutt'oggi il picchiaduro tecnicamente migliore disponibile per il vostro adorato 16 bit Nintendo.
Per "tecnicamente" intendo "a livello audiovisivo", cioè "definizione grafica migliore fino ad ora, animazioni migliori, effetti speciali migliori, musiche d'accompagnamento migliori". Un bel numero di Oscar per questa versione videoludica del secondo film dedicato all'eroe di Bob Kane.
Nel nel gioco il nostro Caped Crusader deve vedersela con due supercattivoni in una volta sola: la maliziosa Catwoman e il viscido Pinguino.
Direi proprio che tra il film e il videogame può ci sia un parallelismo alquanto centrato: anche il film, rispetto al primo Batman, risultava tetro e spettacolare nelle atmosfere, ma latente di sostanza e significato morale. Così il videogioco presenta un unico difetto di concept: una certa diffusa monotonia. Beh, potete obiettare che la monotonia va a braccetto con tutti i picchiaduro e non avreste certo torto. Per il resto gli stage risultano abbastanza vari e il gioco si rivela longevo e dosato.
Il protagonista può (oltre a soliti pugni, calci, salti con calci, e proiezioni) pararsi, lanciare una fiala esplosiva/smart bomb, eseguire una supermossa consumaenergia e perfino buttare i malviventi contro pali, panchine e sfondare loro il cranio contro le vetrine dei negozi, far cozzare le cocuzze di due cattivacci l'una contro l'altra (davvero godibile quest'animazione). Batman potrà inoltre servirsi dei sui Batarang e del suo Batrampino; a voi il compito di determinare le situazioni più adatte per l'una o per l'altra arma.
Detto questo rimangono un consiglio e un commentino.
Il consiglio: se vi piace il personaggio, comprate subito questa cartuccia.
Il commentino: ottima cosa il fatto che l'azione non rallenti mai, ma qualche flickeraggio c'è. Non si può aver tutto dalla vita. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

| SUPER NES | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ottimi fondali e sprite | 94 |
| SONORO<br>+fantastici commenti musicali | 94 |
| GIOCABILITÀ<br>+tipicamente arcade | 90 |
| LONGEVITÀ<br>+duraturo<br>-... ma un po' monotono | 90 |
| KONAMI | 92 |

# FATAL FURY

| GIOCATORI | 1 - 2 |
|---|---|
| LIVELLI | 8 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | - |

**Di nuovo Fatal Fury per Megadrive? Si tratterà della versione Turbo Special Champion Abarth Splendent Adesivo 'e Maradona Edition?**

**89**

Nulla di tutto ciò, d'accordo, è il gioco che abbiamo recensito tre numeri fa, ma era di importazione parallela, FF viene adesso distribuito ufficialmente dalla Giochi Preziosi e l'aggiornamento serve a rinfrescarvi la memoria nei confronti di un picchiaduro non eccezionale, ma pur sempre apprezzabile (almeno nell'attesa di SF II Special Champion Edition) nella non foltissima pattuglia dei picchiaduro per la console di casa Sega.
Per chi si fosse perso la recensione sul numero 19, nell'attesa che gli arrivino i 37 arretrati che richiederà come penitenza per essersi perso un numero di Cmania, ricordiamo che si tratta di un picchiaduro alla SF II: una serie di lottatori (giocatore vs computer affrontando una serie di sette lottatori o giocatore vs giocatore) si affrontano a sganassoni standard e mosse speciali al meglio di due incontri.
Se conoscete SF II sarà facile descrivere anche FF: si tratta di una sua copia in formato ridotto, si possono infatti scegliere soltanto tre lottatori.
Tutto quello che avete sono i fratelli Andy e Terry Bogard, con colpi come l'uppercut infuocato, o la scarica di energia che viene lanciata a terra o ancora il pugno con salto in avanti e Joe Higashi, un Kick Boxer dalla velocità tale che è in grado di scatenare tornadi contro l'avversario. Bellino e abbastanza giocabile.

VF

Joe contro un vecchietto taichiista che ricorda tanto Alex...

Basta anche solo essere grossi per lanciare i tornadi

Sì e io sto lì a beccarmi la scarica di fuoco?

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+Adeguata..<br>-.. ma non sconvolgente | 84 |
| SONORO<br>-Nulla di particolare | 81 |
| GIOCABILITÀ<br>-Pochi personaggi<br>+Abbastanza veloce. | 90 |
| LONGEVITÀ<br>+abbastanza avvincente<br>-ma l'abbiamo finito con una mossa | 78 |
| TAKARA | 89 |

# FLAS

88

| GIOCATORI | 1 |
| --- | --- |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 1 |

Per chi non lo sapesse, Wally West è l'attuale personaggio che si cela dietro la maschera di Flash, l'uomo più veloce della Terra. In realtà, devo ammettere che non sono poi certissimo di quanto ho appena scritto: i poteri di Flash sono stati infatti dati ad almeno tre diverse persone, e non ho la certezza che West sia stato l'ultimo di questi. In ogni caso, non scandalizzatevi troppo se doveste scoprire che ho clamorosamente sbagliato e che Wally West è in realtà Catwoman: errare è umano (perseverare è Andrea Fattori NdAlex). Sta di fatto che le città americane sono ormai ridotte alla stregua di vere e proprie arene, all'interno delle quali bisogna lottare per non cadere sotto i colpi della violenza altrui. Le bande di delinquenti si aggirano liberamente per le strade, rubando le caramelle ai bambini, picchiando le vecchiette e facendo le boccacce alle persone rispettabili. La situazione, in realtà, non è poi molto diversa da come è sempre stata, ma la momentanea assenza di Superman (prima ucciso, poi risuscitato in quattro parti e attualmente in preda alle crisi mistiche), la paralisi del povero Batman, il rifiuto di un intervento da parte degli X-Men e di Capitan America (già sotto contratto con la Marvel e con abbondanti galassie da salvare ogni mese) e la svendita di scarpe da tennis sulla quinta strada hanno reso il tutto più difficile. A questo punto, mentre le fiamme della violenza crescono e nessuno può più uscire di casa senza temere di essere aggredito da una banda di tagliagole locali, un solo uomo ha il potere di riportare la pace e la giustizia: il suo nome è

Spariamo un cosillo rosso al tizio laggiù

Mi chiedo chi sia il tizio sul manifesto

**"A causa delle recenti difficoltà economiche del paese, il nostro presidente ha oggi dichiarato che verrà presto introdotta una fortissima tassa sulla velocità. Ancora non si capisce come mai Wally West, apprendendo la notizia, abbia riportato un grave arresto cardiaco..."**

Va bene correre, però un bell'ascensore non guasta mai

Salta come un cavallo, questo Flash

Wally West, ma lui preferisce farsi chiamare Flash (bah, vorrei vedere voi con un nome come Wally West...), l'uomo più veloce della Terra. A un osservatore poco scrupoloso, quello di correre alla velocità del suono potrebbe sembrare un potere non particolarmente utile: ma provate solo a pensare ai vantaggi di riuscire a seminare una pallottola e di vedere tutto il mondo che si muove a rallentatore... tra un pugno e l'altro fate anche in tempo a prepararvi il caffè (solo con una caffettiera che lo fa alla velocità del suono... NdAlex)! E poi, per essere onesti, nel mondo dei supereroi DC c'è anche gente più sfigata. Batman, per esempio non ha nessun potere sovrumano (per chi fosse convinto del contrario, ci tengo a precisare che il vigilante di Gotham City non è mai - e sottolineo il mai - stato morso da pipistrelli radioattivi o cose del genere!)(E il morbillo allora? L'ha fatto il morbillo? NdAlex).

Così, indossando il vostro bel costumino rosso e giallo, siete pronti per gettarvi sulle strade, in mezzo ai delinquenti. Perché dico siete? Ma naturalmente perché dovrete essere voi a guidare l'impavido Piedeveloce attraverso le vie della città, sgominando intere bande di assassini.

A questo punto, nessuno di voi non starà pensando a questo gioco come a un beat 'em up in piena regola, con tanto di combattimenti e una caterva di mosse... nessuno a parte coloro che hanno furbamente dato un occhiata nell'angolo in alto a sinistra della pagina, dove svetta un bel cartello "Platform". Se avevate questo dubbio, vi dico subito che non si tratta di un errore: Flash è sicuramente molto più simile a un Sonic che non a uno Streets of Rage, con una gamma veramente limitata di colpi ma tantissima velocità (mi sembra il minimo) e un sacco di piattaforme. Lo scopo del gioco è quello di ripulire ogni livello dai delinquenti che lo infestano, e l'arma migliore per farlo è sicuramente "il colpo del trottolino amoroso", con il quale il nostro eroe inizia a girare vorticosamente su se stesso e stende chiunque gli capiti a tiro.

Per essere un gioco per Master System, Flash è davvero molto bello: la grafica è ottima, sia dal punto di vista dei fondali - dove il colore viene usato abilmente per sopperire alla scarsa risoluzione -, sia per la definizione degli sprite. La cosa più impressionante è comunque la velocità del gioco, che raggiunge davvero ritmi frenetici. Anche giocabilità e longevità sono veramente grandiose, con un'atmosfera che affascina sino dal primo minuto e che non molla la presa fino alla fine. Due sole pecche per questo titolo veramente bello: gli sprite sono estremamente piccoli, anche se questo non comporta assolutamente nessun danno alla giocabilità, e il gioco è forse leggermente troppo difficile, a volte addirittura frustrante.

Resta comunque una delle cose migliori che abbia visto su Master System da qualche mese a questa parte!

Andrea Fattori

Bel posto, Central City, eh Flash?

Sì sì, lo dici tu che è divertente questo posto qui...

Eh ma che tubi di scappamento hanno da queste parti?

Mmm, queste porte non mi convincono

Papà papà, ma Flash corre anche più veloce di un camion?

| MASTER SYSTEM | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ ottima definizione<br>- sprite piccoli | 90 |
| **SONORO**<br>+ musica ben realizzata<br>- niente effetti sonori | 87 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ velocissimo<br>+ prende terribilmente | 94 |
| **LONGEVITÀ**<br>+ facile da imparare<br>- leggermente troppo difficile | 91 |
| **SEGA** | 88 |

88

| GIOCATORI | 1 |
|---|---|
| LIVELLI | 45 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTA' | 2 |

**La sua Nave si è schiantata su di un pianeta sconosciuto pieno di alieni ostili. Deve trovare il modo di andarsene e non è affatto una cosa facile. Ma "lui" chi è? E.T. di Spielberg? No. La Cosa di Carpenter? No.No Alien-Tour? Ahiahi ahiahiay!**

IMPORT

# B.O.B.

Ti piace la tua nuova casa, eh BOB?

BOB si può fare piccolo piccolo

E' Bob, o meglio B.O.B. ( che dovrebbe voler dire "Bisognoso Ognitempo di Baci" oppure "Belva Oltremodo Bellicosa" in BOBbese i due concetti sono assolutamente identici), il quale durante un male organizzato quanto sfortunato viaggio interstellare si ritrova a precipitare indesideratamente, sfasciando la sua astronave nuova sull'infame quanto infausto e infido pianeta Goth, punteggiato da tutta una serie di città, caverne, labirinti e stazioni spaziali, tutte rigorosamente rigogliose di bizzarre forme di vita aliene pronte a saltare alla gola placcata acciaio del nostro occhiuto robottone iperarmato.

Scopo del gioco sarà riuscire a portare il nostro eroe attraverso i sempre più intricati livelli, e ce ne sono davvero parecchi, fino alle zone di teletrasporto che gli permetteranno di spostarsi da una zona all'altra fino a riuscire a lasciare sano e salvo (impresa titanica) l'ostile pianeta Goth. La complessità dei livelli progredisce assieme alla percentuale di strada percorsa, nel senso che più si va avanti nel gioco e maggiore saranno le difficoltà che si

Un ascensore da polso fino all'uscita

Il nostro che si regge e si sposta solo con le dita

Quando si cade troppo dall'alto succede questo...

Robot da guardia da eliminare assolutamente

incontrano ("è naturale" sento già esclamare, ma ribadisco "dovrò pure confermare questo assioma dei videogiochi, o no?"). Difficoltà non solo per quanto riguarda la complessità del design dei livelli, ma anche per quanto riguarda la potenza e le abilità combattive degli avversari, oltre ai danni che potrete procurarvi con mosse sbagliate, o imboccando strade che sembrano invitanti e sicure, ma che in realtà sono solamente trappole infingarde riservate per spazio-turisti fai-da-te.
D'altra parte gli aiuti di cui B.O.B. può disporre sono cosiderevoli, primo tra tutti una notevole capacità di resistere ai colpi, quantificata da una notevole barra d'energia, le sue due armi fidate (un mostruoso pugno a molla, e un cyber-braccio su cui è montato un fucilone multiruolo), la vasta serie di munizionamento che potrà essere reperita nel corso del gioco (si va dai normali proiettili a energia, ai colpi a onda, dai missili a ricerca ai lanciafiamme per i classici tunnel-fighting secondo la migliore letteratura di fantascienza in cui si parli di qualche tipo di viscido alieno), e una stupenda serie extra-custom-deluxe di gadget di sopravvivenza; tale gamma comprende stupendi trampolini idraulici eiettabili dal ventre del nostro (utilissimi per fracassarsi la testa contro i soffitti più bassi), bombe a tempo capaci di ripulire interi settori di livelli, zaino-cotteri=elicotteri a zaino (tradotto dal BOBbese), e i sempre utili sistemi di autoriparazione.
Secondo una tendenza che sembra riscuotere un certo successo, i disegni del gioco sono abbastanza "buffi", partendo proprio dal nostro robottone color ruggine dal pugnone non certo serio, e dai tondi occhioni sormontati da bizzarre antennine, e arrivando ai poco probabili draghetti plurizampati, ma comunque ignio-secernenti (=sputa-fuoco, sempre tradotto dal BOBbese). Ugualmente "buffa e cartoonesca" risulta essere l'animazione, così come il sonoro, in cui cadute, spari, e combattimenti hanno più dello stile Hanna-Barbera che non di quello Robocop e soci (gustatevi i balletti di fine livello degni di chi segna un Touchdown, con tanto di "Yo!" e "Gotcha!", o le frasi del nostro quando viene ridotto a malpartito). Tale stile non guasta però per niente al gioco, che anzi viene reso molto divertente e più che giocabile, visto che altrimenti con i suoi 45 livelli articolati su tre mondi, e un tasso di incremento di difficoltà ripido quanto un lampione, sarebbe potuto risultare noiosetto e ripetitivo, alla lunga.
Molto buone quindi l'animazione e la grafica, che seppur condita di oggettoni tondi buffi, trova comunque un buon accostamento con diversi generi di design in più punti del gioco (tecnologico, tetro, o alieno).
La possibilità di scegliere tra diversi tipi di munizionamento e di super-oggetti da impiegare varia decisamente il modo di risolvere i livelli, rendendo così le partite poco ripetitive. Un notevole contributo alla risoluzione (anche se tarderà ad arrivare), è reso da un pingue quantitativo di continua e di vite di cui il nostro è rifornito, oltre che da un sistema di password (sarebbe infatti snervante finire i continua al livello 43 e doverseli rifare tutti per poter proseguire, no?).
Decisamente bello, dunque, anche se in definitiva non abbiamo di fronte nulla di sostanzialmente nuovo o eclatante. Nel complesso divertente e ideale per rilassarsi divertendosi. Consigliabile.

Christian Antonini

Appesi sullo slime rosa

Ecco come entrate o uscite dai vari livelli

Potete anche impadronirvi di mezzi lasciati incustoditi

Lo schermo che vi informa sul vostro stato

E vai di lanciafiamme!

Una mappa segnerà i vostri progressi sul pianeta

Ohh, finalmente un cattivo grosso!

**SUPER NINTENDO**

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ "buffesca"<br>+ ma con ottimi elementi "seri" | 89 |
| **SONORO**<br>+ Nitido<br>- Forse "scarnuccio" ? | 86 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ Interessante | 90 |
| **LONGEVITÀ**<br>+decisamente longevo | 89 |
| **ELECTRONIC ARTS** | 88 |

PREVIEW

# CHUCK ROC[K]

## SON OF CHU[CK]

**Il suo nome è Chuck, ma gli amici lo chiamano roccia. Difficile dire se questo soprannome sia dovuto al fatto che il nostro simpatico cavernicolo è stato il primo a inventare l'omonimo genere musicale, o se si riferisce alla sua durezza. Fatto sta che Chuck è uno dei cavernicoli più felici del momento, e unisce alla prestanza fisica anche un acume non indifferente.**

MD - Il buon pargolo sa usare la mazza

Anche lui ha avuto i suoi problemi in passato, in particolare quando l'invidioso Gary Gritter aveva rapito la sua donna, nonché voce solista del gruppo che aveva formato. Ma ora questa esperienza non è più che un ricordo. Adesso Chuck, felicemente sposato con Ophelia, ha ormai coronato il proprio sogno, fondando una vera e propria industria di automobili primitive. Il sole brilla alto sulla tranquilla città cavernicola, i dinosauri abbondano (fonte di nutrimento principale della comunità), gli affari vanno a gonfie vele e, sorpresa delle sorprese, la bella Ophelia aspetta un pargoletto: presto la dinastia Rock avrà un erede!

I mesi passano, i soldi (rigorosamente conchiglie...) crescono sul conto di Chuck e, finalmente, il piccolo Rock vede la luce. L'emozione regna sovrana in questo momento sublime e, mentre la cicogna deposita il cavolo sotto cui sta nascosto il frugoletto, la felicità dei due giovani cavernicoli raggiunge l'apice. Ma si sa, in queste occasioni (quando c'è di mezzo un videogioco, intendo) succede sempre qualcosa di terribile a turbare la pace e l'allegria degli eroi di turno. Nel caso specifico, [...] due lo[...] due agenti [di M]ick Jagger - proprietario della potente compagnia automobilistica Datstone - che portano una semplice ambasciata a Chuck: "disposto a venderci la ditta? No? Bene, ho una pistola (rigorosamente spara sassi) sotto l'impermeabile. Ci segua senza fare storie!". Immaginate il panico della dolce Ophelia quando, a sera tarda, viene raggiunta da una minacciosa telefonata: "Chuck è in mano

MD - Il mega dinosauro sembra un po' alterato

MD - Ma che schifo, un rettile che sputa!

MD - Ma che grossi erano i dinosauri?

nostra. Se lo rivuoi devi venderci la sua ditta!". "Ma chi siete?". "Non te lo diciamo. Siamo mica stupidi...". "Si ma io a chi...", click, "... devo intestare la ditta?". Così, mentre la dolce signora Rock si lambicca il cervello per decidere cosa fare (non è facile trattare con dei delinquenti idioti), il piccolo Chuck junior prende la sua piccola clava e parte al salvataggio dell'amato padre.

La scena si apre con la visuale di casa Rock, sovrastata dal titolo "Chuck Rock". Poi fa il suo ingresso il pestifero pargolo, vibra un incredibile colpo sul terreno, e l'immagine si sgretola, lasciando solo il titolo a cui si aggiunge la scritta "Son of... Chuck!". Subito appare il primo menu, lasciando al giocatore il compito di decidere con quale dei tre livelli cimentarsi. In realtà quello che cambia è soltanto la capacità del piccolo Chuck di sopportare i colpi degli avversari, se si eccettua il fatto che nel livello easy appaiono delle utilissime frecce per indicare gli oggetti utili o pericolosi.

Il funzionamento del gioco resta basilarmente identico a quello dell'originale, con una serie di livelli (sei per l'esattezza) e alcuni sottolivelli in perfetto stile platform. Il nostro simpatico frugoletto-eroe può difendersi con la sua micidiale clava, arrampicarsi su liane e animali vari (per lo più dinosauri) e interagire con oggetti e mostri vari. Per raggiungere Chuck Senior è necessario attraversare la città, ovviamente affollatissima di dinosauri e cavernicoli arrabbiati, la schiena di un mega-masto-pachisauro, la giungla, le caverne laviche, le cime innevate delle montagne e, finalmente, l'industria automobilistica Datstone, all'interno della quale il perfido Brick Jagger tiene in ostaggio Chuck.

La grafica è veramente ottima sia per Mega Drive che per Master System e Game Gear, con un sacco di effetti divertentissimi e una moltitudine di ottimi sprite. L'elemento puzzle, sempre estremamente abbondante e ricco, migliora ulteriormente il gioco, assicurando una maggiore longevità.

Per il momento Chuck Rock 2 sembra veramente un grande titolo, destinato a fare storia come è accaduto per il padre. Speriamo solo che il parere resista anche nella recensione.

Andrea Fattori

MD - Eh eh eh... Mancato!

MS/GG - Balzellon balzelloni per la giungla preistorica

MS/GG - Povero bimbo, ti sei fatto male?

MD - Lord Greystoke docet

MD - Ma cosa fa quel tizio verde?

MD - Il piccolo Chuck a cavallo di uno struzzo

MS/GG - Non ho ancora capito cosa ci faccia quella signora lì appesa

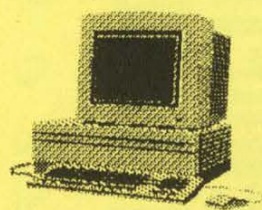
# Db-Line srl

## ☎ 0332/819104 ☎

*Gli specialisti nella vendita per corrispondenza*

| CONSOLES e ACCESSORI | Cd Megadrive Scart/Pal | MegaDrive 2 MD Final Solition | Super Famicom Super Nes | Game Gear Game Boy | Neo Geo Home Version |
|---|---|---|---|---|---|
| SUPER SCOPE<br>BAZOOKA+6 giochi | Alimentatore 220V<br>per GB e GG | Alimentatore Auto<br>per GB e GG | Battery Pack<br>per GB e GG | GameBoy Amplifer<br>GameBoy Magnifer | Porta GB da cintura<br>Light boy/View Boy |
| TV TUNER per GG<br>Master Gear Conv. | GG-Big Windows 2<br>GG Cavo 2 giocatori | Md-Game Adaptor<br>Md-Joypad Mega Pad | Md-Joypad PRO 2<br>SG-3 SG-8 SG-3600 | Md-Joystick PRO-1<br>Mega Joystick SG-60 | Joystick a raggi<br>infrarossi - XE-2SG |
| NG-Memory Card<br>Joystick 4 tasti | SF-SN Joystick XE1<br>JBKing CPS Fighter | SF-SN Joypad SF-3<br>Joypad Dyna-1 | SF-SN Joypad<br>Cavo Scart per SN | SN/SF SUPER MAGIC<br>GAME CONVERTER | SN-S Adv.Joystick<br>MD-Menacer |

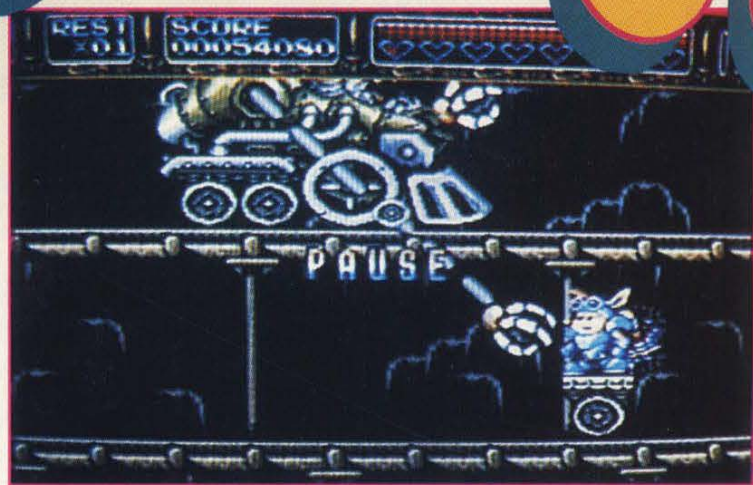
| SUPER NES | FAMICOM | GAME GEAR | MEGADRIVE | MEGADRIVE | GAME BOY |
|---|---|---|---|---|---|
| Street Fighter 2 T. | Street Fighter 2 T. | Dracula | Fatal Fury | Blaster Master II | Speedy Gonzales |
| First Samurai | Football Fury | Bare Knuckle 2 | Street Fighter II | Bare Knuckle II | Goal |
| Baseball 2020 | Bart's Nightmare | Batman Returns | Batman revenge of J | Devastator (CD) | Felix the cat |
| Inindo | Batman Returns | World Cup Soccer | Bubsy | Davis Cup Tennis | N.Mansell's Racing |
| Unchartered Waters | Battle Teach | Evander Holyf.Boxe | Jurassic Park | F22 Interceptor | Zelda - Hook |
| E.V.O. | Bull Vs.Blazers (NBA) | G-Loc - Klax | Clue - Chakan | Ecco the Dolphin | WWF King of Ring |
| Nigel Mansell Racing | Combatribes | Hook - Tom & Jerry | Desert Srike | Flash Back | Bugs Bunny 2 |
| Cool World | Dorach | Lemmings | Summer Challenge | Chester ChetaH | F-15 - Rcing Fighter |
| F-15 Strike Eagle | Doraemon | Mickey Mouse's 2 | Final Fight (CD) | King of the Monster | Finstones - Mr. o |
| Star Fox - Star Wars | F1 Grand Prix part 2 | Predator 2 | Mutant L. Football | King Salmon | Gradius III-Joe & Mac |
| Harley's Humongold | Fatal Fury | Incredible Crash D. | Galaxy Express (CD) | Legue Champ.Soccer | Krustys- Titus the Fox |
| Final Fight 2 | Flying Hero | RC Grand Prix | Sorcerer's Kingdom | Magic Sage | Adventure Island II |
| Gemfire - Tuff e Nuff | Golden Fighter | Shinoby 2 | Hit the Hice | Micky & Donald | AputSlan II |
| Football Fury | Kitaro's Adventure | Halley Wars | Indiana Jones Last.C. | OutRun 2019 | Avenging Spirit |
| S. Mario all Star | Leading Company | SONIC 2 | General Chaos | Puyo Puyo | Bart Simpson Deadly |
| N.H.L. Hokey 93 | Magic Sword | Ninja Gaiden 2 | Jungle Strike | Road Rash II | Burning Peipai |
| Paper Boy II | Metal Jack | WWF Steel cage | Joepardy | SIM Earth (CD) | Darwing Duck |
| Prince of Persia<br>Road Runner | Nobunaga the Army<br>of the King | Winbledon Tennis | Mickey & Donald<br>Football 93 (CD) | Sonic II<br>Ramna 1/2 (CD) | Empire Strikes<br>Star TreK: ext Gen. |
| Shanghai II - S.Soccer | Pro Football 93 | **NEO GEO** | Mohammid | Spatter House 2 | Simpson - |
| Aero B12 II | Ramna part 2 | Fatal Fury 2 | Monopoly | Splatter House 3 | Spiderman 2 |
| Street Combat | Return of double<br>Dragon | Andro Dunos<br>Alpha Mission II | NBA All Star | Street of Rage 2 | Sumo F16<br>WWF SuperStar |
| Street Fighter II | Sim Earth | Art of Fighting | OutLander | Super H.Q. | Tail Spin |
| Super Sonic Blastman | Star Fox | Bourning Fight | Paperboy II | Super Monaco GP II | Terminator 2 |
| Super Valis IV | Star Wars | King of the monster2 | PGA Golf II | Team USA Basket | The Legend of Zard II |
| The Blues Brothers | Tenbu Spirits | Ninja Commando | Risky Woods | Terminator 2 | Thunder Bird |
| Tiny Toon Adv. | The G. Waldo Search | Robo Army | Robocod | Tiny Toon Adv. | Titus the fox |
| Wayne's World | The Steel Knight | Soccer Browl | Roger Clemens | TMNT Turtles | Top Gun II |
| King of the Monster | Valken- | Trach Rally | Tyrants | Wardner | Track n Field |
| Wings Commander | XAK | World Heros | World Class Golf | Wrestlemania | Wave Race |

**SCONTI PARTICOLARI PER I CLIENTI Db-PRIVILEGED!!**

Db-Vox 767303
VOXonFAX 767360

Db-Line Srl - V.le Rimembranze 26/C - 21024 Biandronno (VA)
FAX: 0332/767244 - BBS: 0332/706469-819044
Db-Vox 0332.767303 (VOCE) & VOXonFAX 0332.767360 (VOCE-FAX)
Il primo Computer che ti aiuta a scegliere. Richiedi subito il tuo codice di accesso !!
IL SERVIZIO E' GRATUITO

# IO...POSSUM

PREVIEW

**Perdonatemi il titoletto più squallido mai visto sulle pagine di Consolemania, si riferisce comunque a Rocket Knight Adventure, il nuovo platform della Konami che va ad arricchire il vastissimo zoo di protagonisti di videogiochi (Porcospini, gatti, conigli solo per citarne un paio) con il suo opossum.**

Cosa non inventano questi orchetti tecnologici!

aaUno dei livelli da fare "volando"...

Coda a parte difficilmente lo potrete riconoscere, visto che è completamente rivestito da un'armatura degna di un cavaliere quale egli è. Il suo regno è comunque davvero strano, non è il classico mondo medievaleggiante, visto che il fantasy si fonde alle tecnologie di strani macchinari come il razzo che il nostro opossum si porta sulle spalle (avete presente Rocketeer o Rocket Ranger?); idem dicasi per i nemici del regno, tipici orchetti fantasy con una propensione per i macchinari in ferro battuto, come il simil-camminottero di Guerre Stellari ( gli ST-AT, per gli esperti), e ancora giganteschi robottoni, strade ferrate, etc. Classicissimi invece gli eventi che hanno portato il nostro opossum in scatola sul piede di guerra: la principessa (anch'ella rigorosamente con naso e coda) è stata rapita (o meglio, verrà rapita visto che, finito il primo livello, arrivate al castello giusto in tempo per vederla portare via) e sarà compito dell'eroe recuperarla.

Il gioco è un platform alla Ghost 'n' Goblins (il genere, insomma, in cui più che saltare da una piattaforma all'altra affettate nemici), niente di particolarmente nuovo quindi, ma ci sono diversi particolari che ne faranno probabilmente uno dei migliori platform per Megadrive.

Il nostro opossum oltre a tirare di spada (tirare nel vero senso del termine, visto che lancia una lama di energia contro il nemico) può, se tenete premuto il pulsante di fuoco, caricare il suo jetpack e lanciarsi a razzo nella direzione voluta; in questo modo può correre molto più velocemente, saltare molto in alto e contemporaneamente affettare tutti i nemici sulla sua strada, se poi il jetpack verrà scaricato in basso Sparkster si esibirà in una dannosissima piroetta di lame. Il jetpack è comunque di durata limitata, a parte in alcuni speciali livelli da fare tutti in volo, previa raccolta di una bella tanica di carburante.

La coda gli serve invece ad appendersi a mo' di pipistrello ad alberi e strutture varie; non è prensile e quindi scivola lungo il ramo con dei risultati niente male: è addirittura possibile saltare di ramo in ramo scivolando...

Si tratta di un platform non mastodontico (la cartuccia dovrebbe essere da 8 mega) ma veramente ben fatto: non ha il dettaglio grafico e le fluidissime animazioni di Spot ma è molto più vario, veloce, divertente, inoltre mi piace abbastanza lo stile grafico simil fantasy giapponese (del resto i giapponesi non hanno mai avuto le idee molto chiare sul fantasy) decisamente divertente e può contare su diversi effetti davvero bellini, come le trasparenze sott'acqua, i riflessi sulla lava e altro ancora.

E' meno veloce di un Sonic, ma è molto più vario (nonostante tutto si faccia con due soli pulsanti, salto e spada-razzo), grazie soprattutto al jetpack di Sparkster: tenetelo sicuramente d'occhio, anche se un giudizio definitivamente positivo non possiamo che rimandarlo alla (speriamo) prossima recensione.

Stefano Giorgi

Quando si parla di ST-AT...

Notate l'effetto della scivolata sull'acqua

E il tocco grafico del teschietto sulle bombe?

# È nato a Firenze

## Calamai Tekno

**IL PRIMO NEGOZIO SPECIALIZZATO IN VIDEOGAMEMANIE**

**Noleggio • Vendita • Ritiro usato**

**I negozi CALAMAI :**

**GIOCO SHOP:**
Piazza Stazione, 56-57r
Tel. 055/21.46.84

**GRANDE SHOP:**
Via Cavour, ang. Alfani
Tel. 055/21.44.52

**CALAMAI TEKNO**
Via dei Cimatori, 17r
Tel. 055/21.94.91

SEGA™ — Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™ — SUPER HIGH TECH GAME NEO·GEO

---

# Teknos Trading

Importazione e distribuzione apparecchiature elettroniche

Via Amendola, 47 - 18100 IMPERIA
Telefono 0183-29.07.72 / 29.91.91

In questi negozi potrete trovare le ultime novità dell'importazione

**AP** S. BENEDETTO del T. - NIGHT & DAY V. Pizzi, 39
**AQ** L'AQUILA - FULL TIME V. Marelli, 38/40
**AT** NIZZA MONFERRATO - LEONE V. Roma, 13
**CN** ALBA - FANTASY C.so M. Coppino, 10
BRA - VIDEOMAGIC V. Gianolio, 38
**CZ** CATANZARO - CLAUDIO ELIA V. L. Della Valle, 46
LAMEZIA TERME - PIRAINO Contrada Scinà Coop. Dog.
**FI** PRATO - TOP VIDEO CLUB V. C. Marx, 78
**GE** CHIAVARI - DADAUMPA Gall. di C.so Garibaldi, 16/18
COGOLETO - CASA del GIOCATTOLO L.re Bianchi, 26
GENOVA - B.F. VIDEOFLASH P.so della Rondinella, 1R
GENOVA - COLUMBUS 92 V. Rimassa, 130/r
GENOVA - ELITE COMPUTERS V. Orsini, 31R
GENOVA - NUOVA VIDEOMARE V. Oberdan, 57R
GENOVA - STUDIO UNO C.so Buenos Aires, 157R
GENOVA - STUDIO UNO P.zza Matteotti, 29R
GENOVA - VIDEOMANIA V. Posalunga, 104 R
S.SALVATORE di C. - NONSOLOVIDEO V. Coduri, 176
SESTRI LEVANTE - NEWVIDEOMANIA V.le Roma, 61
**IM** ARMA DI TAGGIA - DISNEYLAND V. P. Boselli, 5
BORDIGHERA - BERTIROTTI DALIA V. V. Emanuele, 233
DIANO MARINA - PICCOLO BAZAR V. Canepa, 1
IMPERIA - BENEDUSI & FALCIOLA V. F. Cascione, 32
IMPERIA - DADO P.zza Dante, 14
IMPERIA - MIETTO V. Cascione, 140
IMPERIA - OFFICE & GAMES P.zza Bianchi, 9
PIEVE DI TECO - B.M. C.so M. Ponzoni, 24
S. BARTOLOMEO al M. - POLLICINO V. Aurelia, 123
SANREMO - CART. MOTTA C.so Garibaldi, 42
SANREMO - M.C.M. V. Palazzo, 80
S. STEFANO al M. - TOP VIDEO V. Aurelia Pon., 8
VALLECROSIA - ANNA SPORT V. Aprosio, 145
VALLECROSIA - FILMANIA V. Papa Giovanni XXIII, 23
VENTIMIGLIA - CART. LINA V. Roma, 80
VENTIMIGLIA - F.lli RAGGI V. Cavour, 51
**LI** LIVORNO - VIDEO ARDENZA V. Mandolfi, 60
**LU** ALTOPASCIO - VIDEO & SIMPATIA V. Marconi, 16
CASTELNUOVO CARF. - STUDIO BIANCO 3 V. V. Emanuele, 7
FORTE DEI MARMI - VIDEOSPACE V. Canova, 78/a
LUCCA - MONITOR V. Brunero Paoli, 17/a
**MS** CINQUALE - COMPUTERSPACE V. Cateratte, 128
MARINA DI CARRARA - VIDEOSTAR V. Parma, 16/bis
**PI** CASCIAVOLA - VIDEO SYSTEM V. Tosco-Romagnola, 178
PISA - METROPOLIS V. di Porta a Mare, 9
**RC** GIOIA TAURO - CIAK VIDEOTECA V. R. Sanzio, 18
LOCRI - FURCI ROCCO C.so V. Emanuele, 98
**RM** ROMA - VIDEO QUATTRO V. Ugento , 42
**SI** SIENA - TOP VIDEO V. Cecco Angiolieri, 45
**SP** CASTELNUOVO M. - VIDEOFANTASY V. Aurelia, 12
DOG. DI ORTONOVO - VIDEOFANTASY 2 V. Aurelia
LA SPEZIA - PEDACI VIDEO CLUB V. Prione 73
LA SPEZIA - TOP VIDEO V. Lunigiana, 618
LA SPEZIA - VIDEO CLUB PEDACI V. Fiume, 317
LA SPEZIA - VIDEO CLUB PEDACI V.le Italia, 198
LA SPEZIA - VIDEO MUSIC CENTER V. N. Ricciardi, 19
SARZANA - LA VIDEOTECA V. U. Muccini, 39
**SV** ANDORA - VIDEO ANDORA P.zza S. Maria, 13
BORGHETTO S.S. - L'IDEA C.so Europa, 49
CAIRO MONTENOTTE - TECNOBYTE V. Borreana D., 35
FINALE LIGURE - EMPORIUM V. Rossi, 36
LOANO - PONS C.so Roma, 94
LOANO - VIDEO CLUB LOANO V. Verdi, 1
VARAZZE - MUMITTA' C.so Matteotti, 48
**TO** CAMBIANO - LA PAZZA IDEA V. Onorio Lisa, 32
MONCALIERI - WORLD VIDEO V. Tenivelli, 2
TORINO - VIDEOLANDIA V. Gorizia, 86

Nintendo — SEGA™

I marchi sono dei legittimi proprietari

**Contattate il numero 0183 - 29.91.91, potrete ottenere informazioni dettagliate sui servizi che offriamo ai nostri clienti, tra i quali**
- **questa pubblicità gratuita**
- **ilservizio prenotazione novità**
- **la hot line telefonica**
- **le informazioni aggiornate dal mercato americano e, non ultima, la garanzia di non vendere ai privati o per corrispondenza. Infatti una rete di agenti è a vostra disposizione per seguirVi e consigliarVi l'acquisto più opportuno.**

**ARRIVI SETTIMANALI DAGLI STATI UNITI**
ATTUALMENTE SONO IN PRENOTAZIONE TUTTE LE NOVITA' FINO AL MARZO 1994

# BIT WORLD

# VENDITA PER CORRISPONDENZA
# TEL.039/2720285

BIT WORLD di Lai Roberto
VIA NELETTE DI GALLIO,4 20052 - MONZA (MI)
NUOVO NUMERO DI TEL.039/2720285 - FAX 039/6956979

## CARTUCCE SUPERNINTENDO
## CARTUCCE SUPERFAMICOM

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| Actraiser II | | TEL |
| Alien 3 | * | L. 129.000 |
| Alien vs Predator | | L. 129.000 |
| Batman Returns | | L. 139.000 |
| Bomberman 93 | * | L. 139.000 |
| Bubsy | * | L. 129.000 |
| Bio Metal | | L. 145.000 |
| Captain Tsubasa IV | | L. 149.000 |
| Combattribes | | L. 135.000 |
| Cross America | | L. 129.000 |
| Dead Dance | | L. 139.000 |
| Dragon Ball Z II | | L. 145.000 |
| Exausted Heat II | | L. 149.000 |
| F.15 Strike Eagle | | L. 129.000 |
| Family Dog | * | L. 129.000 |
| Fatal Fury | | L. 139.000 |
| F.1 Grand Prix II | | L. 145.000 |
| Final Fantasy V | | L. 149.000 |
| Final Fight II | | L. 159.000 |
| Gradius III | | L. 89.000 |
| Kiki Kay Kay | | L. 139.000 |
| Home Alone | | L. 89.000 |
| International Tennis T. | | L. 155.000 |
| J. League Soccer | | TEL |
| Jimmy Connors Tennis | | L. 135.000 |
| Kavasaki | * | TEL |
| Lost Vikings | * | L. 125.000 |
| Mario is missing | * | L. 129.000 |
| Nigel Mansell F1 | | L. 139.000 |
| Out of this world | | L. 129.000 |
| Pop'n'twin Bee | | L. 129.000 |
| Populous II | | L. 99.000 |
| Power Athlete | | L. 119.000 |
| Ran ma 1/2 II | | L. 159.000 |
| Ret. of Double Dragon | | L. 125.000 |
| Road Runner | | L. 135.000 |
| SD Great Battle 3 | * | TEL |
| Star Fox | | L. 159.000 |
| Street Combat | | L. 139.000 |
| Sonic Wings | * | TEL |
| Super Volley Ball II | | L. 145.000 |
| Super Star Wars | | L. 135.000 |
| Super NBA Basketball | | L. 143.000 |
| Super Battle Tank | | L. 89.000 |
| S. Play Act. Football | | l. 109.000 |
| S.Deformed Soccer | | TEL |
| Street Fighter II | | L. 149.000 |
| Stret Fighter II Turbo | * | TEL |
| Super F.1 Circus ltd | | L. 89.000 |
| S.Kick Boxing | | L. 145.000 |
| Super Mario Kart | | L. 135.000 |
| S.Deformed art of fight. | | TEL |
| S.High Impact | * | L. 129.000 |
| Super Scope Bazooka VI | | L. 139.000 |
| Super Turrican | * | L. 119.000 |
| Tazmania Story | * | L. 139.000 |
| Tiny Toons | | L. 129.000 |
| WWF Royal Rumble | | L. 139.000 |
| Waldo Search | | L. 115.000 |
| Usa Ice Hockey | | L. 119.000 |

## CARTUCCE MEGA DRIVE

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| Aquatic Games | | L. 59.000 |
| Atomic Runner Chelnov | | L. 69.000 |
| B.O.B. | * | L. 125.000 |
| Bare Knukle II st.rageII | | L. 115.000 |
| Blaster Master II | * | L. 119.000 |
| Captain Planet | | L. 99.000 |
| Cyborg Justice | | L. 105.000 |
| Cool Spot | * | L. 119.000 |
| Doraemon | | L. 89.000 |
| Batman return | | L. 99.000 |
| Cool Spot | | L. 119.000 |
| Chase HQ (Super HQ) | | L. 59.000 |
| Crying | | L. 59.000 |
| D. Robinson Basketball | | L. 79.000 |
| Donald Duck | | L. 65.000 |
| Ecco The Dolphin | | l. 99.000 |
| Fatal Rewind | | L. 59.000 |
| Fatal Fury | | L. 129.000 |
| Flash Back | | L. 129.000 |
| Ghost'n'ghouls | | L. 59.000 |
| G-LOC | | L. 95.000 |
| Golden Axe III | * | L. 109.000 |
| Hit The Ice | | L. 109.000 |
| Indiana Jones | | L. 125.000 |
| Jungle Strike | | TEL |
| Kick Boxing | | L. 109.000 |
| King Of The Monster | | L. 119.000 |
| Holyfild Boxing | | L. 94.000 |
| Jack Nicklaus Golf | * | L. 119.000 |
| James Bond 007 The Duel | | L. 105.000 |
| J,League Camp.Soccer | | L. 115.000 |
| Joepardy | | L. 125.000 |
| Lotus Turbo Challenge | | L. 59.000 |
| X-Ranza | | L. 109.000 |
| Magin Saga | | L. 99.000 |
| Mickey & Donald | | L. 99.000 |
| Mutant League Footb. | * | L. 109.000 |
| NBA All Stars | | L. 115.000 |
| Ninja Turtles | | L. 115.000 |
| Ninja Gaiden | | L. 109.000 |
| Out Run 2019 | | L. 79.000 |
| Phantasy Star IV | * | TEL |
| Rampart | | L. 104.000 |
| Risky Woods | | L. 99.000 |
| Rocket Knight | * | TEL |
| Splatter House III | | L. 105.000 |
| Snow Brothers | | L. 129.000 |
| * * * * * * * * * * * * | | |
| -STREET FIGHTER II- | | TEL |
| * * * * * * * * * * * * | | |
| Strider II | * | L. 119.000 |
| Super Fantasy Zone | | L. 59.000 |
| Super Monaco GP II | | L. 89.000 |
| The Human | | L. 129.000 |
| Thundr Force IV | | L. 129.000 |
| Tiny Toon Adv. | | L. 105.000 |
| Tyrants | | L. 129.000 |
| Toys | * | L. 119.000 |
| Twinkle Tale | | L. 59.000 |
| Wonder Boy IV (scart) | | L. 59.000 |
| Sonic II | | L. 85.000 |

## GIOCHI MEGA CD

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Annette again | L. 119.000 |
| A Runk Thunder | L. 119.000 |
| Black Hole Assalt | L. 104.000 |
| Devastator | L. 119.000 |
| Denin Aleste | L. 99.000 |
| Detonator Organ | L. 89.000 |
| Earnest Evans | L. 79.000 |
| Final Fight | L. 125.000 |
| Jaguar 1xj 220 | L. 129.000 |
| Galaxy Express 999 | L. 125.000 |
| Night Trap | L. 129.000 |
| Ninja Warrior | L. 119.000 |
| Sol Feace | L. 79.000 |
| Ranma 1/2 | TEL |
| Rise of the Dragon | L. 104.000 |
| Road Blaster FX | L. 106.000 |
| Sim Earth | L. 109.000 |
| Time Gal | L. 106.000 |
| Thunder Storm Fx | L. 104.000 |
| Wolf Child | L. 129.000 |

## CARTUCCE GAME GEAR

- Aliens
- Chuck Rock
- Bare Knuckle
- Clutgh Hitter
- Crush Dummies *
- Crystal Warriors
- Defender of the oasis
- J.Montana Football
- In the wake of Vampire
- Monaco GP II
- R.C. Grand Prix *
- Shinobi II
- Spiderman Sinister 6 *
- Wrestemania Steel Cage
- Kick Rush nuovo calcio

## GAME BOY

- Battletads 2
- Joe & Mac
- Star Trek New Generation
- Titus The Fox

## PC ENGINE

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Bomberman 93 | L.109.000 |
| PC Genjin III | L.109.000 |
| Sport Tv Hockey | L.115.000 |
| Sport Tv Basketball | L.115.000 |
| Street Fighter II | L.159.000 |
| World Jockey | L.105.000 |

## S.CD ROM

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Double Dragon II | L.115.000 |
| Fied Hunter | L.125.000 |
| Legend of Heroes II | L.115.000 |
| Moonlight | L.115.000 |
| RANMA 1/2 II | L.115.000 |

## GIOCHI PER NEO GEO

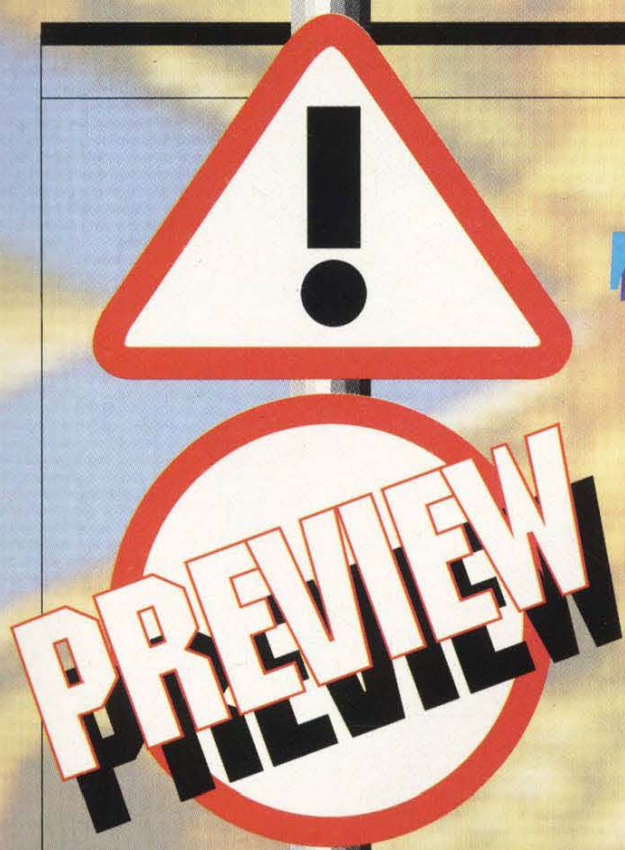
- Fatal Fury II
- Ghost Pilot
- Blue's Jorney
- Eight Man
- Ninja Combat
- Riding Hero
- Soccer Brawl
- Super Side Kick
- Art of Fighting
- Sengoku II
- 3 Count Boat
- World Heros II 147MEGA

* DISPONIBILI PACCHI OFFERTA DA 2 / 3 GIOCHI

CONSOLES :

SUPER FAMICOM SCART + 2 JOYPAD + CAVO SCART LIT.419.000
SUPERNINTENDO SCART USA L.289.000
SUPERNINTENDO USA SCART + 2 JOYPAD + S.MARIO LIT.379.000
GAME BOY LIT. 149.000
GAME BOY + STAR TREK NEW GENERATION LIT.215.000
MEGA DRIVE SCART + SONIC JAP L. 295.000
MEGADRIVE GENESIS SCART L. 269.000
GAME GEAR + 2 GIOCHI L.285.000 / TV TUNER L.199.000
SEGA MEGA CD L.538.000 / MEGA CD + 5 GIOCHI L.699.000
NEO GEO + FATAL FURY II LIT.999.000
N6 JOYSTICK PER NEO GEO LIT.139.000
PC ENGINE GT + GIOCO LIT.449.000
S.CD ROM DUO-R + GIOCO LIT.599.000


I PREZZIA RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA.
TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

PREVIEW

# TWO TRIBES POPULOUS II

**Ecco! Ho trovato il mio lavoro ideale: il dio. Libertà di movimento, flessibilità degli orari, settimo giorno di vacanza assicurato (al contrario della redazione, qui)(beh, ricorda che negli altri sei devi lavorare giorno e notte senza pause come fai qui... NdAlex).**

Il mondo sarebbe sicuramente un posto migliore per vivere, più pulito e sicuramente più morigerato e "timorato di dio" ("Porco Stefano": Rumble, Rumble, Zott!, le mie onomatopee (e non si tratta di una medicina alternativa) non sono comprensibilissime ma il significato dovrebbe essere chiaro). Io alla lista di collocamento mi ci sono anche iscritto ma ci vorrebbe proprio un miracolo (non ci conterei molto, l'unico che sarebbe in grado di farne non penso apprezzi moltissimo la concorrenza)(non sai quanto hai ragione. Ti farò scrivere di meno... NdAlex) per cui non mi resta che accontentarmi di uno dei numerosissimi simulatori di divinità in circolazione, prima su computer, e adesso puntualmente convertiti su console (con qualche gioco originale, vedi Actraiser di cui sta per uscire dalla Enix anche il seguito).

Tra quelli più recenti possiamo citare Mega-lo-Mania, distribuito anche questo dalla stessa Virgin che si occuperà della distribuzione di Two Tribes (cosa abbastanza strana, visto che il primo è uscito pochi mesi addietro e che si tratta di programmi abbastanza simili: si fa praticamente concorrenza da sola). Dal canto nostro per un confronto (e relativo giudizio) vi rimandiamo alla prossima recensione: quello che posso dirvi è che Populous è l'originale capostipite di questo tipo di giochi, e che il suo seguito è considerato da molti come il punto di riferimento tra i "simulatori di divinità". E' sicuramente divertente, giocabilissimo e abbastanza semplice da utilizzare rispetto a molti dei suoi concorrenti.

Per chi non conoscesse il gioco originale sappiate comunque che vi trovate nei panni di un semi-dio (o meglio nella tunica, visto che si tratta di divinità della mitologia greca) che, in una sfida con il padre degli dei, dovrà dimostrare di essere degno di accedere al monte Olimpo.

Quello che avete a disposizione è una piccola tribù di villici incivili da plasmare nella più potente civiltà che il pianeta conosca (meglio ancora se la vostra sarà unica), facendo mangiare la polvere a quella del vostro "futuro papà". Oltre all'operosità dei piccoli omini sotto il vostro controllo (che potranno costruire città sempre più vaste e di conseguenza eserciti sempre più potenti con cui assoggettare territori nemici) ci potete anche mettere molto di vostro: una quantità di sciagure, maledizioni e piaghe da far sembrare quelle d'Egitto un'unghia incarnita. Ci sono maremoti, terremoti, tempeste, piogge di fuoco e vulcani (oltre agli immancabili cani e gatti che dormono assieme, consultare Bill Murray in Ghostbusters per bibliografia) da scaricare sul territorio nemico, oppure eroi tipo Ercole o Sansone da creare e da mandare a devastare le armate nemiche con una mano.

Two Tribes può contare su una serie di oltre 1000 scenari di difficoltà crescente più un numero di mondi che vi potete creare da voi (non per niente siete una divinità).

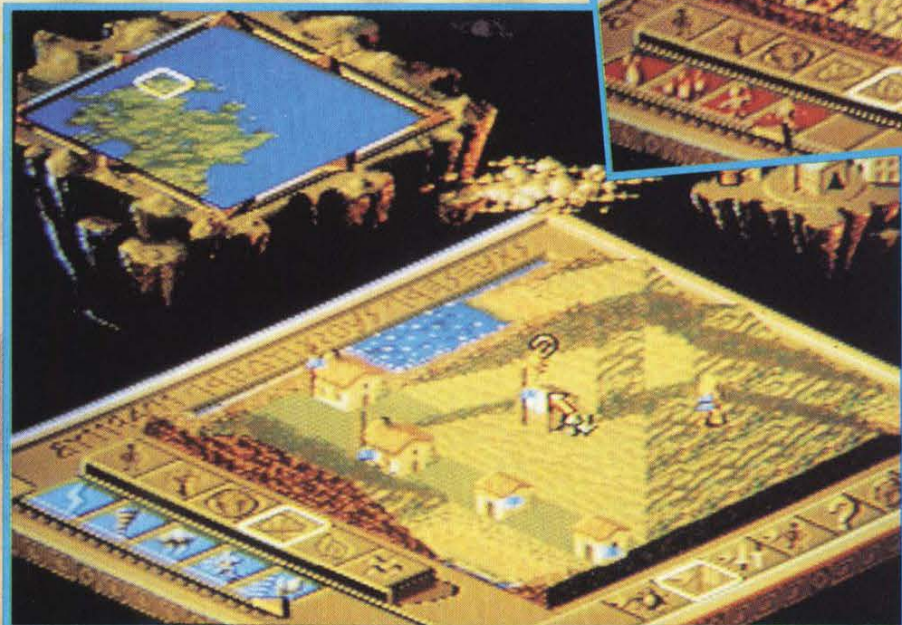
Il gioco uscirà per Megadrive e da segnalare è anche la possibilità di gestirlo proprio come su computer, grazie all'ausilio della nuova Micro Trackball della Sega.

Stefano VF Giorgi

E cominciamo con una bella tromba d'aria. Scusate, da che parte è la Florida?

Ma non costruiscono mai, 'sti villici incivili!

Dall'aria alla terra, dal ciclone al... vulcano

E costruite un po', villici incivili!

PREVIEW

# THUNDERHAWK

**Dite la verità, avevate cominciato a pensare che rotazioni, scaling e gestione avanzata degli sprite hardware da parte del Mega CD fossero solo una gigantesca bufala della Sega. O almeno che un decente sfruttamento delle capacità del Mega CD arrivasse dalla sua patria, dal Sol Levante. Beh, preparatevi a una bella sorpresa.**

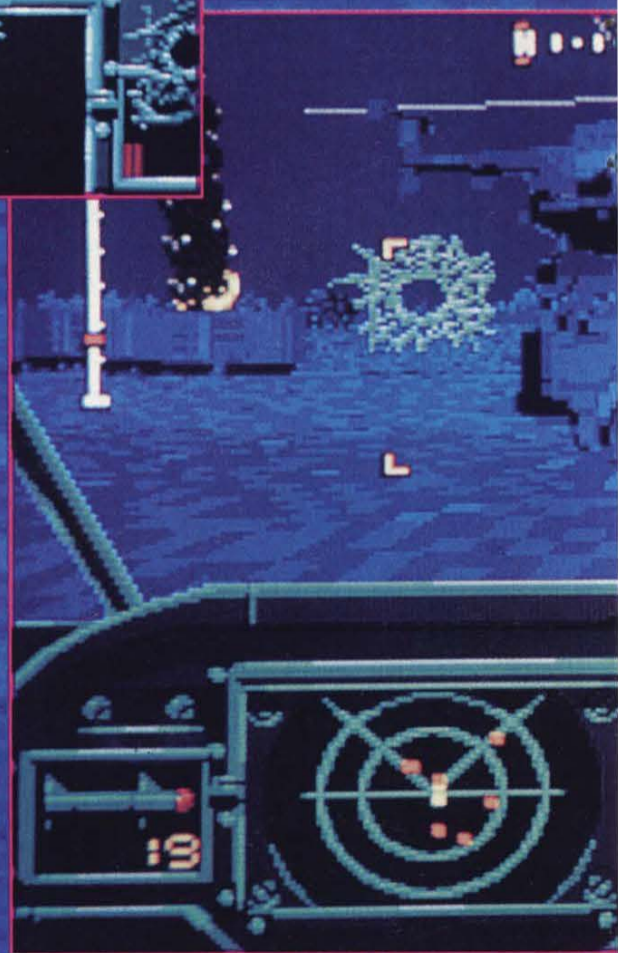
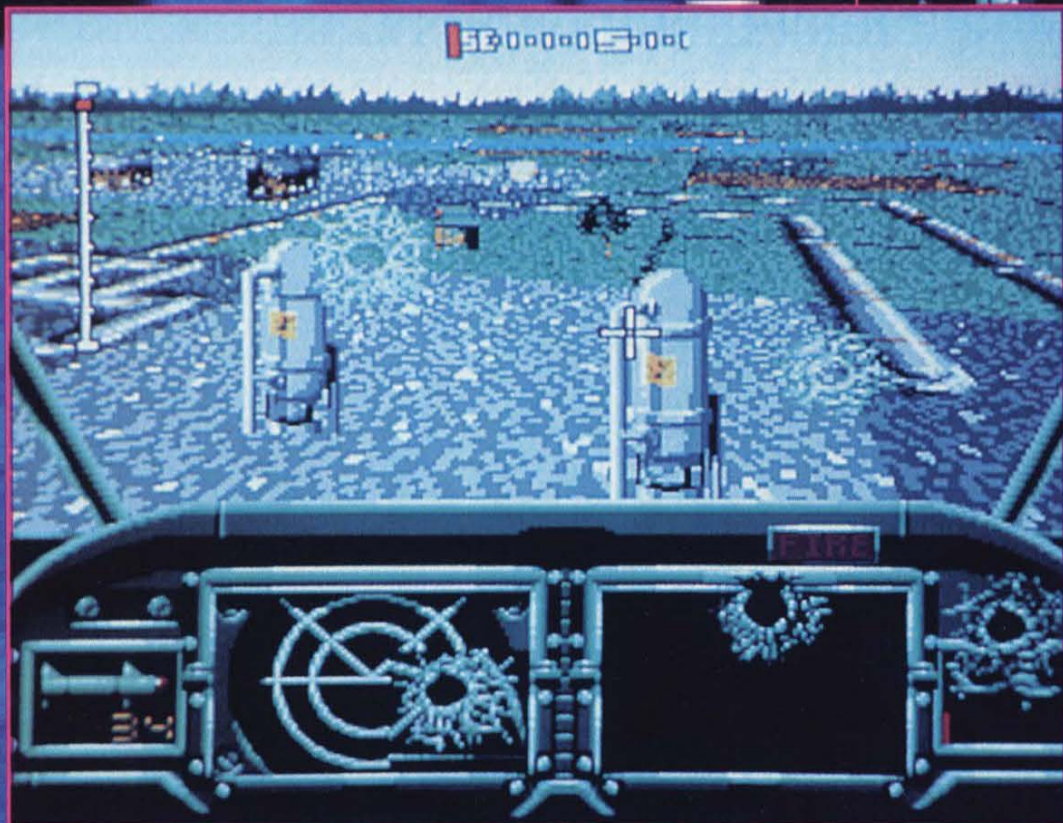
La Core, come qualcuno di voi saprà se ha letto le news di qualche numero addietro, è una casa che ha sulle spalle diversi anni di esperienza e di giochi di successo su computer (Amiga in particolare), ed è una di quelle che con maggiore prontezza si è dedicata allo sviluppo di giochi per Mega CD (e con maggior profitto, vedi Wonderdog o Lotus). Gli stessi si ricorderanno anche di un simulatore di elicottero apparso appunto per Amiga diverso tempo addietro; beh, questi ultimi possono tranquillamente continuare a leggere visto che la versione Mega CD è completamente diversa.

Il vero duello in Thunderhawk, in effetti, è quello tra la grafica poligonale tipica dei classici simulatori su computer (con qualche eccezione, vedi Starfox, ma soprattutto il prossimo shoot 'em up in grafica poligonale della Sega, Silpheed: sembra davvero grande) e quella bitmap, alla Wing Commander per capirci. Personalmente ho sempre preferito la prima, trovandola decisamente più fluida nei movimenti e realistica, ma devo ammettere che Thunderhawk ha fatto decisamente vacillare le mie convinzioni. Tutto il terreno è visualizzato con tecniche simili al Modo 7 tipico del SNES (Formula Zero, per capirci), ed è "disegnato" in maniera davvero perfetta, con strade, fiumi, condotte, etc. a movimentare e caratterizzare i diversi scenari. Ma soprattutto è VELOCE. La fluidità dello scorrere del terreno è davvero impeccabile ed è

E facciamole saltare, 'ste cisterne!

Occhio alla mina se volate troppo bassi

I buchi sul "parabrezza" non fanno presagire nulla di buono

Bellina la missione notturna, eh?

E il primo missile è andato a segno

evidente l'utilizzo di un hardware dedicato.
Ci sono naturalmente tutta una serie di oggetti e obiettivi in risalto, sotto forma di sprite: anche qui per quanto riguarda lo scaling (l'ingrandimento) e la rotazione delle figure è tutto perfetto, ma anche la quantità di frame per ogni oggetto è accettabile. Nel complesso se i aggiungete le missioni in notturna, le esplosioni o il fumo che sale dagli obiettivi colpiti, ottenete un'impressione di realismo che non credevo possibile per un simulatore in bitmap su console: nel complesso il risultato sembra di gran lunga migliore dei vari simulatori poligonali usciti fino a ora su console.
Già che stiamo parlando di simulatori: alla Core hanno rinunciato direttamente a ogni velleità simulativa, nel senso che Thunderhawk è in effetti uno shoot 'em up dalla prospettiva inconsueta. Tutto quello che potete fare è aprire il fuoco con missili o cannone su obiettivi agganciati automaticamente, mentre il terzo pulsante serve, insieme al joypad, ad accelerare e decelerare. Niente Chaff, Flare, altitudine, waypoint, etc: tutto quello che avete è un radar che vi indica gli obiettivi da colpire. Ciò non toglie che sia dannatamente divertente, veloce, graficamente realistico e soprattutto devastante quando entrate a colpi di missili e cannone in un deposito nemico.

Cosa facciamo, signori, tiriamo giù il ponte?

Un bel primo piano di una lanciamissili

Ci sono una decina di diverse aree geografiche selezionabili per un totale di 48 missioni, con una discreta varietà degli scenari (dal deserto alla missione costiera, etc.) con una quantità di diversi oggetti e obiettivi: bisogna ammettere che il CD è stato discretamente sfruttato anche come memoria, non solo per ospitare le peraltro bellissime musiche (cattivissime, tutte chitarra elettrica e rock cattivo, davvero l'ideale per un gioco del genere). Un'ultima citazione per la presentazione: una sequenza di volo tra paesaggi frattali in 3D (di quelli del Vistapro, insomma) davvero bellina, peccato solo per i sedici colori.

Stefano Giorgi

Facciamo saltare il radar!

Un'altra stazione radar da eliminare

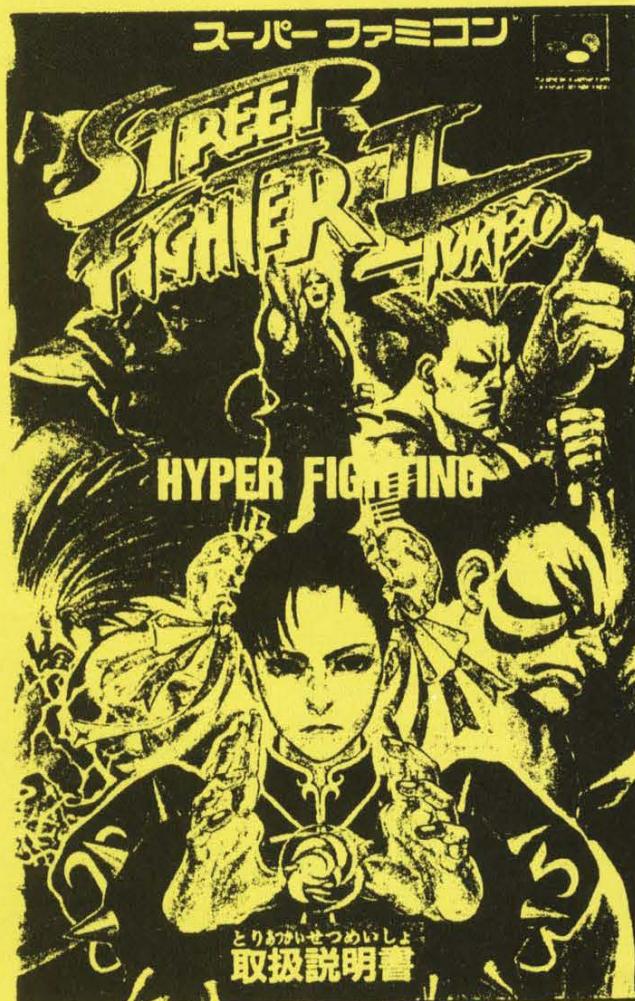
La carcassa di un camion che ho segato poco fa

Ditemi se il carrarmato che fuma non è esaltante!

PROJECT GAME

Viale Tunisia, 50 Milano Tel. 02/66988133-70 L'ANGOLO DELL'UFFICIO

IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE-INGHILTERRA-USA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

**MEGA DRIVE**

FLASHBACK (12 Mbit)
COOL SPOT
MICRO MACHINES
MICK & MACK G.G.
SUPER KICK OFF
TURTLES
STRIDER II
MORTAL KOMBAT (16Mbit)
JUNGLE STRIKE (16Mbit)
JURASSIC PARK
ROCKET KNIGHT ADV.
CHUCK ROCK II
RANGER X
DAVIS CUP TENNIS
J LEAGUE PRO STRIKER
TINY TOON ADV.
GENERAL CHAOS
SNOW BROS.
GUNSTAR HEROES
BUBSY
GOLDEN AXE III
ROLLING THUNDER III
SHINOBI III
PGA TOUR GOLF II
SHINING FORCE
M. ALI BOXING
HUMANS

スーパーファミコン
STREET FIGHTER II TURBO
HYPER FIGHTING
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

**SUPER NINTENDO**

STAR FOX
BUBSY
FINAL FIGHT II
LOST VIKING
ALIEN 3
F 1 EXAUST HEAT II
POP'N'TWINBEE
S.F. II TURBO (20Mbit)
MORTAL KOMBAT (16Mbit)
JURASSIC PARK
DRACULA
DEAD DANCE
BATMAN RETURNS
JIMMY CONNORS TENNIS
WWF ROYAL RUMBLE
2020 BASEBALL
CYBERNATOR
RANMA 1/2 II
FATAL FURY II (16Mbit)
SUPER BOMBERMAN
YOSHIE'S COOKIE
KIKIKATAI
MEGAMAN X
GP-1
COOL SPOT
CLAY FIGHTERS
ZOMBIES A.M.N.

20 Mbit di memoria e azione del 15% piú veloce
2 giochi in 1 : Champion Edition e Turbo
Disponibile da Settembre anche per Mega Drive

ISCRIZIONI APERTE PER IL 5° TORNEO DI STREET FIGHTER II TURBO

---

## TI INVITA PER LA TUA TESSERA!!

SONO DISPONIBILI OLTRE 200 TITOLI IN MAGAZZINO ANCHE PER : GAME BOY - GAME GEAR LINX - MASTER SYSTEM

PROJECT GAME Tessera n° ..........

**PROJECT GAME** - Viale Tunisia, 50
20124 Milano - Tel. 66.98.81.33 - 66.98.81.70

| 1993 | 1994 | 1995 | 1996 | 1997 |
|---|---|---|---|---|

TELEFONATE PER LE ULTIME OFFERTE DEL MESE

## TUTTE LE ULTIME NOVITA' DEL MERCATO

PREVIEW

# WOLFCHILD

**Dunque Cappuccetto Rosso... no, non proprio. Allora, Wolfchild, bambino del lupo, la storia di Romolo e Remo allattati... neanche.**

I cattivi grossi a quanto pare ci sono anche in queste versioni...

Beh, se volete sapere fatti antefatti e misfatti di Wolfchild andatevi a leggere la recensione della versione Mega CD di Andrea, in fondo è proprio una delle poche cose rimaste assolutamente identiche anche nella versione Master System e Game Gear di cui si parla in queste pagine.

C'è sempre il solito Saul Morrow, tormentato dalla sua doppia natura (e si lamenta... e se gli esperimenti genetici del babbo lo avessero trasformato in un uomo-formichiere?)(o in un uomo pianta, che so, un uomo-faggio? Eh VF? NdAlex), riesce comunque a trovare una buona applicazione alle sue neonate abilità, che gli permetteranno di vendicare i genitori uccisi e nel contempo di salvare il mondo intero: uno scherzetto.

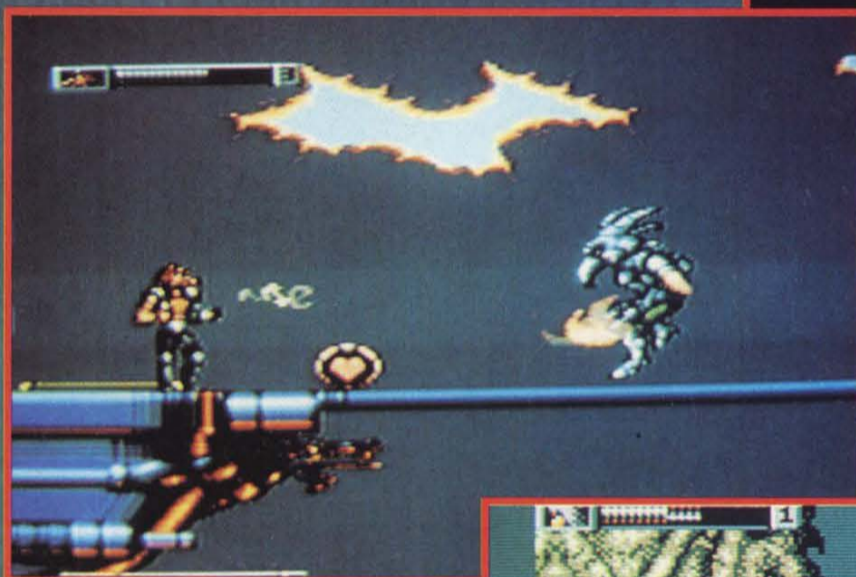
Il cambiamento più vistoso è anzitutto l'inevitabile calo di dettaglio grafico, che è rimasto comunque notevolissimo per gli standard MS, considerato soprattutto che buona parte dello schermo è animato. Se poi ci aggiungete che il gioco contiene circa quattrocento schermate quello che viene fuori è un gioco veramente massiccio (come dimostrato anche dai 2Mbit della cartuccia, non moltissimi ma niente male per un Master System).

I livelli lungo il vostro viaggio verso la base della Chimera sono rimasti gli stessi, e comprendono una gigantesca nave volante da battaglia, i templi abbandonati di antiche civiltà, etc. con la partecipazione speciale di una quantità di creature autoctone "lievemente" mutate dagli interventi genetici del caro Draxx con cui arriverete a fare i conti superati anche gli ultimi due livelli della base dei cattivi.

A seconda della sua energia Saul può affrontare i nemici in forma umana o allupata (ehm...), energia che può trovare in una buona cura ricostituente a base di bonus che gli permetteranno, tra l'altro, di potenziare il suo attacco di energia.

Ah, quasi dimenticavo, ci sono anche un certo numero di aree segrete e bonus. Dove, sta a voi scoprirlo.

Stefano Giorgi

Ora lo sistemo io, questo coso, questo mezzo animale



E poi diteci che non vi vogliamo bene: non è ancora uscito il gioco e vi diamo già una password...

Non male, anche se per Master System e Game Gear, no?

Ok, questo stage lo ricordo dalla versione Amiga

# AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

**Bagnanti arrostiti sulle strade di mezzo mondo ricordano tristemente le spiagge bagnate dal sole e dal mare alle loro spalle e, ancora più tristemente, gli uffici e i banchi di scuola. Eh si, le vacanze sono finite (quasi per tutti. Per me cominciano adesso)(ah sai già che ti licenziamo? NdAlex) e si torna alla vita quotidiana, quindi anche ai giochi da tavolo...**

## FURTO AL MUSEO

Per tutti gli appassionati di gialli e misteri, inseguimenti mozzafiato e strizzamenti di materia cerebrale, Furto al Museo ripropone la fortunatissima formula del gruppo di investigatori a caccia del ladro. Giocabile da due a sette persone, offre una più che valida alternativa ai celebri Cluedo (Editrice Giochi) e Scotland Yard (Ravensburger).
Il gioco avviene all'interno di un museo composto da sette sale e una centralina elettrica. Uno dei giocatori impersona il ruolo del ladro che deve introdursi nell'edificio per rubare opere d'arte, mentre il resto del gruppo controlla guardie, poliziotti e investigatori privati con il compito di proteggere i preziosi dipinti e acciuffare il malvivente. Per prima cosa i "buoni" devono sistemare all'interno dell'edificio sei telecamere e le opere d'arte, in modo tale che risulti più difficile effettuare un furto. Ora vengono posizionati anche i segnalini degli investigatori, e il gioco può avere inizio. Il ladro non usa un segnalino (sarebbe troppo facile prenderlo), bensì segna su un foglio di carta i propri spostamenti. Il primo a muoversi è il ladro, segue uno degli investigatori (estratto a sorte), poi ancora il ladro, un altro investigatore e così via. Il malvivente deve muovere di 3 caselle per volta, mentre la distanza coperta dai suoi inseguitori varia da 1 a 6 (determinata dal tiro del dado). Per effettuare un furto, il losco figuro deve arrivare al di sopra della casella occupata dal dipinto, togliendolo dal piano di gioco nel turno successivo.
Gli investigatori dispongono di vari mezzi per individuare il proprio avversario: ogni turno, oltre al dado per il movimento, viene infatti lanciato anche un dado speciale, che determina quali azioni può intraprendere il giocatore. Tra queste troviamo l'utilizzo di una delle telecamere ("la numero # ti vede?"), un controllo di tutte le telecamere ("quali ti vedono?"), la normale vista ("se mi guardo intorno ti vedo?") e i sonar ("in quale stanza sei?"). Anche il ladro dispone di mezzi per sfuggire: può distruggere le telecamere se arriva nello spazio da loro occupato, può togliere la luce all'intero edificio (dalla centralina) e, per due volte a partita, può confondere i sonar e non rivelare la propria posizione. Una volta che ha sottratto abbastanza opere d'arte, il ladro deve raggiungere una delle porte, o una finestra, e cercare di aprirla: se dovesse rivelarsi chiusa a chiave dovrà cercarne un'altra.
Esistono due modi di giocare a Furto al Museo: quello veloce consiste in una singola sfida, con il ladro che deve rubare almeno quattro dipinti e gli altri che lo devono fermare. La versione completa prevede invece la gestione a rotazione del ladro, per poi vedere chi è riuscito a effettuare il maggior numero di furti.
Vi posso garantire che Furto al Museo è un gioco divertentissimo, sia in due che in sette. L'unico appunto è che quando si è numerosi la vita del ladro diviene piuttosto difficile: in questo caso utilizzate il sistema di gioco completo, decisamente più equilibrato.
Uno dei migliori titoli dell'anno!

### SALTINMENTE CARD SET

Sono sicuro che ognuno di voi ci ha giocato almeno una volta. Di solito lo si conosce come "il gioco di cose, persone, animali..." e viene utilizzato per trascorrere le ore di scuola più noiose. Il funzionamento è semplice, ma non per questo meno divertente: si usa una scheda su cui sono indicate alcune categorie di nomi (fiori, macchine, cantanti...), viene pescata a caso una lettera e, nel tempo dato, bisogna trovare più parole possibili, appartenenti ai vari gruppi, che inizino con la lettera estratta.
La critica più diffusa nei confronti di questo divertente passatempo della M.B. è che si possono risparmiare i soldi e giocare con un semplice foglio di carta. In realtà quello che viene offerto dal gioco in scatola è una grande varietà di argomenti (oltre a delle regole precise e ben studiate), che vanno ben oltre ai gruppi normalmente utilizzati dai ragazzi. Non stupisce quindi che sia uscita un'espansione di gioco, contenente "soltanto" nuove categorie: si tratta di 144 nuovi argomenti, dai semplici oggetti d'oro ai vecchi programmi televisivi. Oltre alle schede la scatola contiene sei blocchetti per segnare le proprie parole.
Resta comunque un dubbio: sia il gioco che il supplemento valgono veramente quello che costano (non è poco)? Personalmente non mi pongo il problema, dato che i giochi li ricevo direttamente dalle case produttrici, ma voi fareste meglio a pensarci...

### BREVISSIMA

Un'anticipazione aspettando il numero di ottobre: la Clementoni ci ha comunicato la prossima uscita di un gioco interattivo (con videocassetta) dedicato ai dinosauri. Non vediamo l'ora di provarlo!

Andrea Fattori

# ROGUE'N'ROLE

**Che cosa c'è di meglio che tornare dalle vacanze e trovarsi con un sacco di soldi avanzati? Perché non devolverne una parte alla sana arte del GdR? Se non avete ancora deciso che cosa comperare, ecco alcuni suggerimenti.**

**NEXUS**

Disponibili da prima delle vacanze due nuovi giochi di ruolo che vanno ad aggiungersi alla già vasta schiera di GdR in Italiano: TOON e SIMULACRI.
Di Toon abbiamo già parlato ampiamente nei numeri passati, qui diremo esclusivamente che è totalmente all'insegna del divertimento più immediato. Le regole prevedono l'impossibilità di morire, o di perdere il personaggio, per quanto male possa andare una partita, infatti, al massimo si passerà un po' di tempo KO. Largo spazio è stato dedicato alle avventure, come crearle e come gestirle, così da rendere al meglio il senso e l'atmosfera dei migliori cartoni animati.
Simulacri invece è un sistema universale di GdR, che propone una dinamica diversa dai soliti giochi, per gestire i personaggi e la struttura delle regole; immediato, accessibile e di facile gestione, infatti su 90 pagine di manuale le regole vere e proprie trovano spazio in poco meno di 20, mentre il resto è dedicato ad avventure e ambientazioni (Horror, Fantascienza, Storico, Serial TV, Spionaggio, o Avventuroso), con consigli su come gestirle, e un capitolo esclusivamente sulla magia, unica e tipica, ma adattabile a tutti i generi compatibili.
Dovremo invece attendere fino ad Ottobre/Novembre prima di poter giocare nel turbolento mondo ideato dalla britannica Games Workshop di MARTELLI DA GUERRA, versione italiana di Warhammer Fantasy R.P.G., ed eventualmente potremo anche leggere i relativi romanzi "La Risata degli Dei Oscuri" e "Eserciti Ignari".

**E.L.**

Dalla casa che si resa famosa per i Librogame (quella di Lupo Solitario, tanto per nominarne uno), è disponibile da fine Giugno il primo volume di espansioni e avventure chiamato E.L. AVVENTURA 1. All'interno di questo volume (dall'accessibilissimo prezzo) sono presenti ben sette avventure e una serie di suggerimenti e informazioni per i tre GdR targati E.L.: Kata Kumbas (3 avventure), I Cavalieri del Tempio (3 avventure) e Holmes & CO. (1 avventura).
Presto ne parleremo esaurientemente.

**DAS**

Presto avremo modo di giocare a qualche cosa di totalmente nuovo, un GdR dall'atmosfera particolarmente gotica e interessante: VAMPIRI, di cui parleremo abbondantemente non appena sarà possibile. Al momento sappiamo che si potrà giocare con questi affascinanti signori della notte, vedendo il mondo in un'ottica decisamente diversa da quelle precedentemente provate, e convincentissima risulterà l'ambientazione (contemporanea e urbana), con un corpo di informazioni considerevole, a sostegno della tesi "I Vampiri sono sempre vissuti tra noi".

**STRATELIBRI**

Per gli appassionati di Guerre Stellari è in vendita da Giugno il Sourcebook GUIDA ALL'EREDE DELL'IMPERO, per giocare nell'universo aggiornato secondo Timothy Zahn e i suoi tre Romanzi.
Sempre da dopo le vacanze troveremo i GdR Stratelibri in una nuova modalità di vendita: infatti avremo delle edizioni speciali in scatola. Per Girsa, sarà possibile acquistare in una sola scatola Manuale e Schermo del Master, stesso discorso per Stormbringer, mentre il manuale Richiamo di Chtulhu sarà in vendita assieme a Chtulhu Companion, volume aggiuntivo contenente ben 4 avventure. Il vantaggio di queste scatole sarà di poter avere subito sottomano più prodotti, spendendo meno che non comprandoli separatamente, in quanto il prezzo sarà notevolmente contenuto.
Nel frattempo saremo sempre in attesa di quei prodotti annunciati precedentemente, come Blu Max, I Denti di Mordor, Cromebook per Cyberpunk, Moria e Quattro Minuti a Mezzanotte per il Richiamo di Chtulhu.
Buon Ritorno dalle Vacanze e Buona Scelta.

Christian Antonini

# CONTROL YO

**Carissimi lettori, eccomi di nuovo a voi con la rubrica dei trucchi! Quindi smettiamola di perdere tempo e diamo un po' un'occhiata a quello che ci riserva questo mese.**

**Dave.**

## MASTER SYSTEM BUSTERS

### MICKEY MOUSE - CASTLE OF ILLUSION

Nell'ultimo quadro, contro Mizrabel, saltategli sopra (in che senso? NdD) e risalite subito a sinistra, in modo da rimanere quasi del tutto fuori dal quadro. Ripetete l'operazione a piacere...

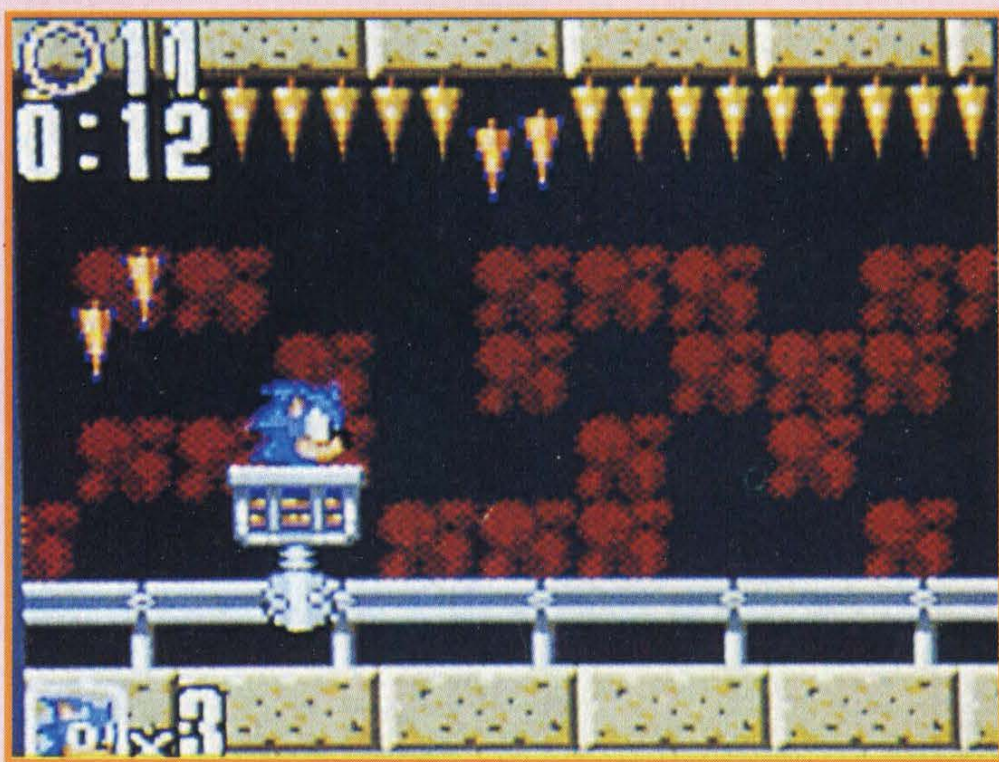
## GAME GEAR BUSTERS

### SONIC 2

Nella presentazione, quando Sonic si separa da Tails, aspettate che quest'ultima raggiunga il centro dello schermo, quindi tenete premuti 1, 2 e start contemporaneamente. Poi, quando Sonic fa oscillare l'indice, ripetete la stessa operazione e imprimete un movimento rotatorio al joypad (complimenti per la colorita espressione, davvero stupefacente... NdD), ma senza mollare i pulsanti, questo finchè non udirete il solito campanellino. Lasciate andare i pulsanti e potrete scegliere il livello di partenza. Grazie quattromila a un certo Mattia Gandolfi.

## SUPER FAMICOM BUSTERS

### SIM CITY

Per ottenere 999.999 dollari e' necessario abbassare tutte le tasse a zero e spendere tutti i soldi in cassa. Quando arriverete al budget di fine anno dovrete premere il tasto L sul secondo joypad e, sempre tenendolo premuto, uscire dal budget, rientrare immediatamente, alzare tutte le tasse al massimo e vivere felici e contenti. Grazie di cuore a Peppiniello di Catania per averci spedito questo basilare trucchettone.

## GAME BOY BUSTERS

### PRINCE OF PERSIA

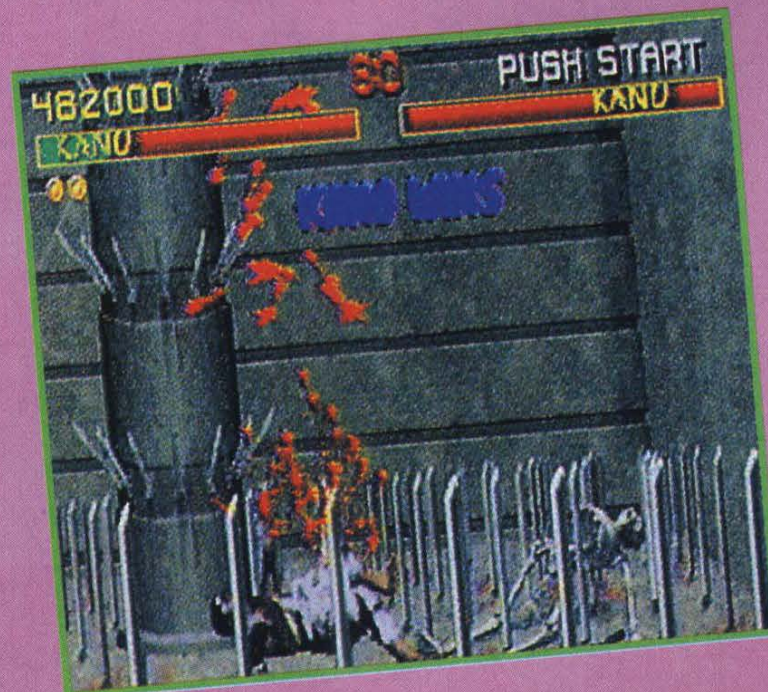
Se non siete ancora riusciti a vedere la fine del gioco questa password dovrebbe fare al caso vostro: 40031414. Una volta incominciato il gioco andate a sinistra per aprire il cancello, quindi correte a destra fino ad arrivare faccia a faccia con la principessa. Grazie duemila a Marco Trovato.

### TETRIS

Naaa! Incredibile, esistono ancora trucchi non ancora scoperti per questo immane capolavoro sulla console in bianco e nero!!! Che ne dite, per esempio, di premere select (nel modo A) e di ricevere 1.000 punti di bonus? O di premere select (stavolta nel modo B) per pupparsi la schermata finale? Grazie tremila a Mattia Gandolfi.

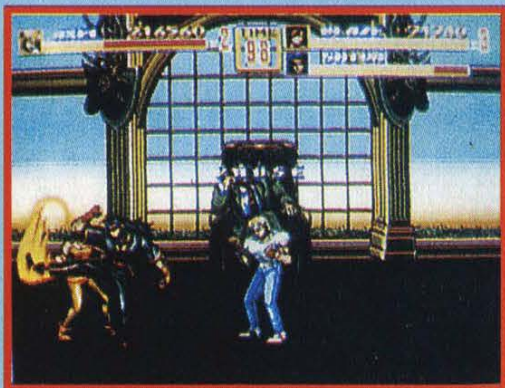
## SPECIALE SALA GIOCHI

### MORTAL KOMBAT

Se volete avere un personaggio che possa utilizzare le mosse speciali di Scorpion e di Sub-Zero, dovrete completare il quarto livello con due perfect senza parare neanche una volta. Ecco a voi un nuovo personaggio... Grazie a Davide Perletti per questo utilissimo e indispensabile trucchetto... Ah, grazie seimila...

# TRUCCHI PER CONSOLE

## MEGA DRIVE BUSTERS

### STREET OF RAGE 2

Per riuscire a battere facilmente la maggior parte dei boss di fine livello basta dare una corta dose di pugni (4 o 5), fare una pausa di un secondo e poi ricominciare. In questo modo i danni del vostro personaggio saranno minimizzati.

Mille grazie a un certo Zuluz.

### FLASHBACK

Ecco i codici (a livello normal) di tutti i livelli di questo intricatissimo titolone:
Planet Titan (stage 1): FALCON
New Washington (stage 2): DATA
Death Tower (stage 3): MILORD
Earth (stage 4) QUICKY
Paradise Club (stage 5): BIJOU
Planet Morhps (stage 6/7)/ BUBBLE/CLIP
sequenza finale CYGNUS

### CHUCK ROCK

Per scegliere da quale livello partire, durante la presentazione, mentre la banda sta suonando, dovete comporre la parola ABRACADABRA. per fare ciò bisogna usare i tasti A, B, C, destra (come R) e basso (come D). Se eseguirete tutto correttamente Chuck vi dovrebbe fare un bel sorrisone. A questo punto il gioco è fatto, cominciate la partita come di consueto, mettete in pausa e muovetevi a destra e sinistra per scegliere da quale livello partire.

### FORGOTTEN WORLDS

Ecco alcuni trucchi scoperti da un simpatico lettore di nome Stefano: nel secondo schermo sparate alle basi delle ultime tre mitragliatrici sul terreno. Voilà, ecco a voi una bella armatura. Sempre nel secondo schermo sparate al davanzale che sostiene l'ultima mitragliatrice, troverete un bel pow. Nel quarto livello sparate alla base di tutte le colonne, prima o poi troverete un'armatura. Nel quinto sparate alla base della prima statua e troverete un'armatura oppure un pow.

### TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Per distruggere il malefico Shredder bisogna scappare quando dà prova delle sue grandi abilità, una volta che si è stufato bisogna colpirlo il più velocemente possibile. Ovvio che bisogna ripetere l'operazione un numero variabile di volte, finché il simpatico leprotto non stramazza al suolo agonizzante e privo di conoscenza (insomma, finchè non muore... NdD). Grazie cinquemila a Stefano Senati di Callifornia in provincia di Milano.

### JOHN MADDEN '92

Puppatevi le password per essere dei veri figaccioni a questo bel giochetto:
quarti di finali: FDG31SXJ
semifinali: FD68L9DX
finali: FFZTURZ4
panchina: FD31YRZQ

### THE IMMORTAL

Carissimi utenti, che ne dite di pupparvi delle belle password per il titolo in questione? Si? No? Beh, cavoli vostri, io le scrivo lo stesso:
livello 2: 757F610006F70
livello 3: 6E1E6Z100010
livello 4: 465FA31001EB0
livello 5: F4FFD43000EB0
livello 6: BCFEF51010A41
livello 7: 6B10F61010A6L

### CYBERBALL

Nel modo easy inserite L5BBLDC1BFAU e otterrete una gradita e sensazionale sorpresa.

### DARIUS 2

Nello schermo dei titoli premete C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C. Anche qui sorpresa assicurata.

### SPLATTERHOUSE 3

Esclusiva interparrocchiale!!! Ecco a voi, in esclusiva, i codici di tutti i livelli! Grandioso!!! Strepitoso!!! WOW!!!
livello 1: premete start nella presentazione. Se avete operato con successo il gioco dovrebbe cominciare, altrimenti riprovate...
livello 2: REISOR
livello 3: NAIGEP
livello 4: TEKROH
livello 5: RUATNC
livello 6: PHENIX

Come avrete sicuramente notato i trucchi di settembre sono un po' pochetti rispetto alla consueta quantità a cui tutti ci siamo abituati. Questo perché molti lettori si ostinano a mandare trucchi di Sonic (MD), di Alex Kidd in Miracle World (MS) o Super Mario World (SF). Invito quindi i lettori a non mandare più trucchi vecchi e $, non verrebbero in nessun caso pubblicati...

Dave.

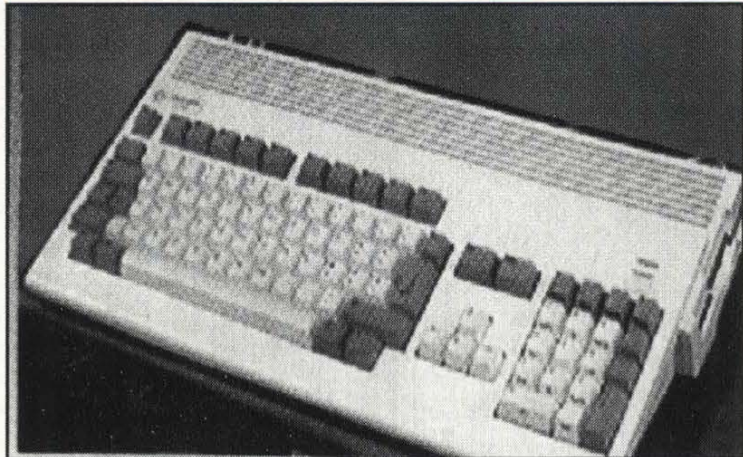
# Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

**SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC**
**VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES GAMEBOY-GAME GEAR.**

**RIPARAZIONI CONSOLE**

**TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!**

## AMIGA

### COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

| | |
|---|---|
| Amiga 1200 | L. 749.000 |
| Amiga 600 | L. 479.000 |
| Amiga 600 con Hard Disk | L. 879.000 |
| Amiga 600 con monitor 1084/S | L. 900.000 |

### ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

| | |
|---|---|
| Espansione 512k | L. 49.000 |
| Espansione 1Mb per A600 | L. 119.000 |
| Espansione 2Mb con clock | L. 280.000 |
| Espansione 4 Mb con clock | L. 440.000 |
| Espansione 2Mb ESTERNA | L. 299.000 |
| Espansione 1MB per 1200 | TELEFONARE |
| Espansione 2Mb per 2000 | L. 330.000 |

### DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

| | |
|---|---|
| Drive esterno per amiga con interruttore | L. 139.000 |
| Drive interno per amiga 500 con tasto | L. 129.000 |
| Drive interno per amiga 2000 | L. 129.000 |
| Drive esterno con Apocalypse | L. 169.000 |

### ACCESSORI PER AMIGA 500

| | |
|---|---|
| Interfaccia 4 Joystick | L. 29.000 |
| Mouse Selector | L. 29.000 |
| Mouse con microswitches | L. 49.000 |
| Interfaccia Midi | L. 49.000 |
| Prolunga per modulatore | L. 20.000 |
| Prolunga per drive | L. 30.000 |
| Penna ottica con software | L. 29.000 |
| Pistola Gun Shot | L. 99.000 |

## PC

### SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

**L. 1.600.000**

### SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

**L. 2.100.000**

### SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

**L. 2.790.000**

### SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.

**L.299.000**

### SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

**L.299.000**

### NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.

**L. 129.000**

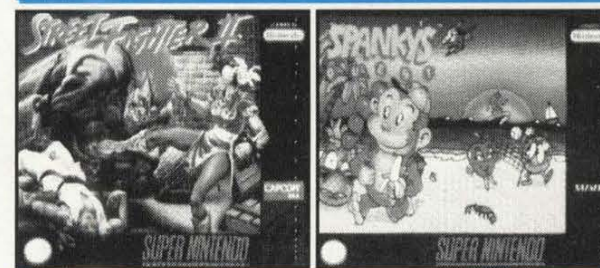
## CONSOLE

### SUPEROFFERTA

SUPERNES CON SUPERMARIO WORLD
1 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
**L. 330.000**

SUPERNES CON 1 JOYPAD
A SOLE
**L. 279.000**

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000

GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

### SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes.

**L.45.000**

### DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

| | | |
|---|---|---|
| 10 | Pz. L. | 1.000 cad. |
| 50 | Pz. L. | 850 cad. |
| 100 | Pz. L. | 800 cad. |

### DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

| | | |
|---|---|---|
| 10 | Pz. L. | 1.500 cad. |
| 50 | Pz. L. | 1.400 cad. |
| 100 | Pz. L. | 1.300 cad. |

### HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

### SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb

**L. 159.000**

### MONITOR

COMMODORE 1960
**L. 749.000**

COMMODORE 1084S
**L. 430.000**

### BOX PORTA DISCHI 3 1/2

| | |
|---|---|
| 10 Posti Blue Box | L. 2.500 |
| 50 Posti con chiave | L. 10.000 |
| 100 Posti con chiave | L. 16.000 |
| 150 Posti a cassetto | L. 35.000 |

### STAMPANTI STAR SERIE LC

| | |
|---|---|
| Star LC 20 B/N | L. 380.000 |
| Star LC 200 colore | L. 530.000 |
| Star LC 24-200 B/N | L. 650.000 |
| Star LC 24-200 colore | L. 750.000 |
| Star Ink-Jet 80 col. | L. 679.000 |

### SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

**L. 299.000**

### KICKSTART 1.3 SU ROM

Per A500 L.59.000
Per A600 L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

# CONSOLIAMOCI

**Carissimi puppettoni, come sono andate le vacanze? Spero male, almeno per voi... Mi auguro che abbiate passato almeno una ventina di giorni all'ospedale, che vi siate fatti rubare la macchina (sempre se l'avete) sotto il naso come dei perfetti imbecilli, che abbiate collezionato esclusivamente due di picche, perso il portafogli con tutti i vostri soldi nonché i vostri documenti e così via. Ma come sono carino!**
**Il mitico Dave...**

**P.S. Ricordiamo che, naturalmente, gli annunci inviati saranno pubblicati solo se accompagnati da una fotocopia del vostro documento d'identità o di quello dei genitori, non dovrebbe essere troppo difficile ricordarselo (Neanche ricordarsi di scriverlo ogni volta, vero Dave?).**

Vendo **Mega Drive** con quattro cartucce: Altered Beast, Castle of Illusion, Fantasia, Batman e Mickey Mouse. Il tutto a L. 400. 000. Telefonare allo 080/682529 e chiedere di Enzo. Annuncio valido solo per la Puglia.

Scambio **Sega Mega Drive** con due giochi: World Cup e Quack Shot. Scambio anche quattro o cinque titoli per Super Nintendo. Telefonare allo 031/420397 e chiedere di Fabio.

Vendo **Sega Master System II** + due giochi (Alex Kidd in Miracle World e Moonwalker) + alimentatore, joypad, cavo di collegamento, scatola di smistamento RF, istruzioni, garanzia, catalogo giochi, trucchi, Il tutto a L. 200.000. Oppure scambio il tutto con Game Boy + due giochi. Telefonare allo 0935/85195 e chiedere di Salvatore. Dalle ore 15.00 alle ore 16.00 oppure dalle ore 20.00 alle ore 21.00.

Vendo **TV Tuner** per Sega Game Gear a L. 200.000. Telefonare allo 098/281090 e chiedere di Antonio.

Vendo **Sega Mega Drive** con due joypad, Altered Beast, Power Athlete, Taz Mania, Super Shinobi, Wonder Boy V. Il tutto a L. 300.000. Vendo anche Super Nes con due joypad, Street Fighter II, S. Mario Kart e riviste. Telefonare allo 0322/804390 e chiedere di Damiano.

Vendo **Sega Mega Drive** con imballi originali e sei giochi. Il tutto a L. 399.000. Vendo inoltre Game Boy con due giochi, imballi originali e completo di tutti gli accessori a L. 199.000. Telefonare allo 090/363091 e chiedere di Mario. Ore pasti.

Vendo **Game Gear** + sette cartucce. Il tutto a L. 380.000. Telefonare allo 02/47996341 e chiedere di Diego.

Vendo **Sega Master System II** competo di tre giochi a L. 200.000. Telefonare allo 0331/658577 e chiedere di Giorgio. Ore serali.

Vendo **Sega Mega Drive** completo di cavi e sei magnifici giochi, al prezzo straordinario di L. 450.000. Telefonare allo 0874/511914 e chiedere di Luca.

Vendo **Game Boy** con cuffie stereo, cavo di collegamento e sette giochi. Telefonare ore pasti allo 0587/647320 e chiedere di Lorenzo.

Vendo **Sega Master System** con due giochi inclusi, due joystick, trasformatore, cavo RF, pistola e ben sette cartucce. Telefonare allo 070/485022 e chiedere di Andrea.

Vendo Zelda III per **Super Nintendo** con scatola e libretto istruzioni a L. 100.000. Telefonare allo 0184/486023 e chiedere di Simone.

Vendo **Black Rage** o Black Power e le seguenti schede in blocco: Vigilante, Green Beret, Mexico 86, World Cup 90, Shinobi. Il tutto a L. 400.000. Telefonare allo 0373/273986 e chiedere di Massimo.

Vendo **Nes** più due joystick, pistola Zapper e cinque giochi (Super Mario Bros I, Super Mario Bros II. Super Mario Bros III, The Legend of Zelda e Duck Hunt). Il tutto a L. 350.000 oppure i singoli giochi a L. 30.000 l'uno (Super Mario Bros III a L. 50.000). Telefonare allo 0422/849100 e chiedere di Elisabetta (preferibilmente ore pasti). Annuncio valido solo per Treviso e provincia.

Vendo alcuni giochi per **Game Boy**, tra i quali: Megaman, Blades of Steel, F1 Race... a L.50.000. Telefonare allo 081/8771502 ore pasti e chiedere di Valerio.

Vendo **Sega Mega Drive**, acquistato da una settimana (causa errato acquisto), a L. 250.000 oppure a L. 320.000 con la cartuccia Kick Off. Telefonare allo 0331/552772 e chiedere di Marco.

Vendo cartucce per **Super Nintendo**. Titoli e prezzi interessanti. Telefonare allo 010/330690.

Scambio **Sega Mega Drive** (europeo) completo di due control pad e ben nove cartucce (Sonic, Quack Shot, Castle of Illusion, Sonic II, Terminator, Wonder Boy III, Wonder Boy V, World Cup Italia '90, Shadow of the Beast), tutto in ottimo stato, per un Neo Geo completo di pad e trasformatore più un gioco. Oppure per un Super Famicom (giapponese) più diverse cartucce. Per logica deve essere incluso Street Fighter II (io tutta questa logica non la vedo... NdD). Telefonare allo 081/8491929 e chiedere di Salvatore.

Vendo o scambio per **Super Famicom** la cartuccia Joe & Mac. Telefonare allo 031/865269 e chiedere di Simone.

Vendo **Sega Game Gear** con alimentatore , Ax Battler, Columns, Donald Duck, Master Gear Converter a L. 350.000. Vendo inoltre Super Nintendo (italiano) con Super Mario World, F Zero e Street Fighter II. Il tutto a L. 450.000 trattabili. Telefonare allo 039/480882 oppure allo 039/463022 e chiedere di Emanuele.

Vendo per **Super Famicom** la cartuccia giapponese "Street Fighter II" all'incredibile prezzo di L. 100.000 trattabili. Sono anche disposto a scambiarlo con uno dei molti giochi della medesima console. Per ulteriori informazioni telefonare allo 091/427169 e chiedere di Fabio.

Scambio **Nes**, ottime condizioni, completo di pistola Zapper, due control pad, tutti i cavi necessari e i seguenti titoli: Super Mario Bros, Super Mario Bros II, Super Mario Bros III, Duck Hunt, Ghostbusters II, Goal, Gremlins II con Sega Mega Drive con la cartuccia Sonic. Telefonare ore pomeridiane allo 0736/341758 e chiedere di Alessandro o Paolo.

Vendo **Nes** corredato di pistola Zapper e i seguenti titoli: Mario Bros, Duck Hunt, Goal, Double Dragon e Tecno World Wrestling. Il tutto al prezzo di L. 250.000. Telefonare allo 0984/392223 e chiedere di Lorenzo.

Vendo, scambio e compro cartucce per **Super Famicom**, NES, Mega Drive e PC Engine Duo. Telefonare allo 0931/761023 e chiedere di Salvatore.

Vendo **Sega Mega Drive** giapponese (girano anche cartucce americane) con diciotto cartucce e due pad in perfette condizioni. Il tutto a L. 900.000. Vendo inoltre Amiga 500 espanso a un mega con drive esterno a L. 400.000. Entrambi gli annunci sono validi solo per Milano. Telefonare al 58319335 e chiedere di Andrea.

Vendo **Sega Master System II** con un control pad e tre giochi, il tutto in ottime condizioni, a L. 150.000. Telefonare allo 02/7385204 e chiedere di Eugenio.

Scambio **Game Boy**, in ottime condizioni, con cuffie stereo, cavo di collegamento e quattro magnifici giochi: Double Dragon, Tetris, Castlevania e WWF. Vorrei scambiare il tutto con un Game Gear più un gioco. Telefonare allo 0884/61652 e chiedere di Giulio.

Vendo le seguenti cartucce per **Mega Drive** a L. 45.000 l'una: Super Real Basketball, Arnold Palmer Tournament Golf, Olympic Gold "Barcellona 1992", World Cup Italia 1990. Telefonare allo 0187/833200 e chiedere di Filippo.

Vendo **Super Nintendo** completo di joypad, adattatore universale e le seguenti cartucce: Super Mario World, Zelda III (americano), Legend of the Mystical Ninja (americano) e Fatal Fury (giapponese). Il tutto a L. 500.000 trattabili. Sono anche disposto a scambiarlo con Neo Geo più un gioco. Le cartucce appena citate possono anche essere vendute separatamente a L. 60.000 (americane), a L. 80.000 (giapponesi). Telefonare allo 02/22474967 e chiedere di Cristian, dalle ore 18:00 alle ore 20:30.

# BOVAS' HARD CAFE'

## OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

## ANNO NUOVO, POSTA NUOVA?

Bentornati a noi, poveri, piccoli, sprovveduti lettori: anche quest'anno le vacanze stanno giungendo al termine (che gioia scrivere queste cose a giugno, mentre voi le leggerete a settembre... NdP) e un nuovo anno scolastico si abbatterà su di voi, chiedendo tosto un impegno non indifferente e un sacco di fatica per memorizzare una quantità di nozioni realmente spropositata confronto a quelle che, nel bene e nel male, vi saranno effettivamente utili a qualcosa. Ma come ben sanno certi professori, la cultura non deve essere finalizzata ad altro che a se stessa. In parole povere, il sapere è una cosa che rimarrà intimamente connaturata a voi, che vi fungerà da chiave d'accesso a livelli di conoscenza sempre superiori. Ciò che però tenevo a dire, è che nel bene e nel male a settembre inizia sempre un "ciclo" nuovo, forse perché un mese di vacanza lascia un segno molto più marcato rispetto a una sterile data tipo "31 dicembre", e forse un anno vero e proprio inizia effettivamente il primo settembre. Come la settimana inizia il lunedì. E quando inizia un capitolo nuovo, si tende sempre a introdurre qualche novità. La prima di queste è che vorremmo anche noi "voltar pagina". Ebbene sì, fino a oggi abbiamo scherzato, abbiamo riso tutti quanti in allegria, ma è giunta decisamente l'ora di porre un freno a tutto ciò: ci siamo veramente stufati di leggere tante lettere tutte uguali, contenenti un sacco di cretinate perché fino a oggi sono state quelle a occupare uno spazio prevalente nella posta. Insomma, sono finiti i tempi di un Lord SNK o di Captain Sega (che tra l'altro ero io, Paolo. E quel che è peggio, è che ben pochi se ne sono accorti, che era tutta una forzatura. NdP), o della gente che fa a gara a chi scrive l'idiozia più grossa per vedere il proprio nome sulla rivista.
Purtroppo ci siamo resi conto di avervi indirizzato sulla strada sbagliata. Certe battute come "mi regalate un Neo Geo?", sono belle da leggersi, ma una volta sola, massimo due. Non è possibile che ogni mese almeno in venti me la scrivano: basta! Cercate di divertire con intelligenza, perbacco. Non si può scrivere nulla di divertente che non sia intelligente: dopo un po' si diventa patetici, e stop. Questa posta ultimamente stava scadendo un po' troppo nell'infantile e noi ne siamo complici, ma da domani vorremmo lavorare con del materiale che faccia anche ragionare un poco: ne abbiamo tutti bisogno.

**Noi Bovas.** (Signori, un applauso NdAlex)

### AMICA CHE FA SEMPRE PIACERE INCONTRARE

Carissimi e splendidi Bovas, salve! Chi vi scrive è Sim, una ragazza di 19 anni (praticamente una vecchia, sob!) (E allora siamo vecchi anche noi... NdP) che legge CM da un annetto. Eh già, lo dico con un pizzico di malinconia, ripensando a quando ancora non potevo staccarmi dal C64 e dal mitico nonché immortale Zzap! (Sul mitico non ho niente da ridire, ma sull'"immortale", purtroppo, non conterei molto. Te lo dice il suo caporedattore... NdP), ma poi il mio intrepido (come Fantozzi) fratellino portò a casa un coso nero con delle estremità filamentose (si dirà così? Ehi, Prof...) chilometriche, che il povero illuso cercò di collegare invano al mio povero televisore semi-nuovo usato solo dal 1952, giocando infine per tre ore di seguito alla "Bestia Incavolata" (Altered Beast: credo si traduca così e voi naturalmente non osate smentire la mia impeccabile versione italiana). Da allora il MD si chiamò "Scara" (che naturalmente sta per "scarafaggio") e ho avuto sempre un rapporto di reciproca stima con lui: mi fa finire i giochi, e io non gli spruzzo sopra l'insetticida. Tutto in nome della più alta civiltà. Vi scrivo, oltre che per farvi una distanza Terra-Vega di complimenti, per riportare la mia esperienza personale contro tutti coloro che parlano male di dei videogame solo per ignoranza o per "sentito dire". Dunque, io ho sempre posseduto un computer sin da quando avevo 12 anni e il fatto di esserne una patita non mi ha certo impedito di sviluppare una mia vita sociale e culturale, anzi! Ancora adesso quando esco con i miei amici parliamo volentieri dei vari giochi in commercio, ci consigliamo sui vari acquisti, prendiamo sempre in giro Pierpaolo che muore sempre affogato nello stesso punto di "Castle of Illusion", ma non per questo non discutiamo sui nostri problemi o non facciamo i pazzi in discoteca o trascorriamo interi pomeriggi reclusi in casa perforati da complessi di timidezza o di asocialità. Credo che tutto stia nel come si usa il cervello, e siccome l'utilizzo della tanto decantata materia grigia varia da persona a persona, non si possono fare generalizzazioni eccessive nel definire i videogiocatori persone nevrotiche che hanno bisogno dello "strizzacervelli". Magari il mio caso non interesserà a nessuno, ma è una testimonianza di come i videogame siano, se ben compresi e considerati, qualcosa di stupendo e rilassante, e non "nuove streghe". Molte volte nei momenti di depressione ho ritrovato la carica giusta proprio giocando, e questo non perché io sia incapace di risolvere i miei guai o più semplicemente di parlarne, ma semplicemente perché gli altri sono così stupidi che si annoiano ad ascoltarti (tutti lo facciamo, d'altronde, se i casini non ci riguardano!), o perché per un momento non mi va di pensarci. Insomma Bovas, io vi ammiro per ciò che fate e scrivete (si vede che siete in gamba, davvero!), e non comprendo perché taluni si ostinino ad attaccare con tanto vigore (insensato) le recensioni di CM (che sono semplicemente fantastiche): in fin dei conti i redattori sono dei critici che devono dare un giudizio su ogni gioco, e come qualsiasi critico tale giudizio è soggettivo. Naturalmente si può non essere d'accordo (vedete, l'ho scritto bene! 100 punti!) (E tre sul registro per la punteggiatura, che ho dovuto correggere da cima a fondo NdProf), ma non per questo si deve aggredire un professionista che fa il suo lavoro (per quanto certi professionisti siano folli). Ma dalla regia già mi dicono che sto esagerando con le mie noiosissime considerazioni (ma la regia è solo gelosa, e non riesce a finire neppure un giardinetto di Mario, eh eh eh!), e allora termino ricordandovi che:
1) le foto della redazione mi piacciono molto;
2) siete tutti dei BELLONI PAZZESCHI;
3) Siccome tra un mesetto ho la maturità classica (grazie ai tempi tecnici di pubblicazione, diciamo pure: "due mesetti fa ho avuto la maturità classica". Spero ti abbiano dato un bel voto sotto il quaranta! NdP) potreste introdurvi nell'archivio segreto della Jervolino (o della micidiale Prof) (Grazie, sigh, sono commossa. "Micidiale" non me l'aveva detto mai nessuno... Ti darò un più solo per questo! NdProf) e dirmi il titolo della versione di Greco? Grazie, siete dei veri tesori, e un favore me lo dovete, dato che non vi ho fatto neanche una domandina...

Many Kisses... Sim

PS: Potreste dire a Marco, un tale che mi piace, che se vuole fare colpo su di me, non deve raccontarmi ogni sabato le avventure di Ken il Guerriero, ma invitarmi a mangiare una pizza? Grazie, voi sì che siete degli amici (molto carini).

*Lo so, lo so, avevo appena detto che volevo una posta seria, ma... Questo favore, a una "vecchia" amica come la cara Sim, proprio non potevamo negarlo. Allora:*
*1) Marco, se vuoi fare colpo sulla Sim, prima che sia lei a sparartene uno con una Colt, sei pregato di invitarla in pizzeria.*
*2) Se Marco non ti porta in pizzeria, passa pure da Vigevano, che ti ci invito io, in pizzeria! (Si vede che hai fame... NdD)*
*3) Nada per la versione, mi spiace, ma d'altronde dovresti già aver avuto il "piacere" di scoprirne il titolo da sola...*
*E adesso lasciami scambiare due paroline con te, sai avevo già avuto modo di rispondere a due tue lettere su Zzap! (Indovina un po' Ricki ultimamente chi era? Brava, io e Dave) A quanto vedo le riviste cambiano, i sistemi anche, ma la Sim rimane sempre la stessa. Una curiosità. Nella tua lettera hai parlato di "professionisti". Questa parola penso abbia inciso molto più di altre nella nostra carriera, visto che è stata -nel bene e nel male- quella che ha segnato il nostro debutto (maggio del 90) sulle pagine di Zzap!. Ti ricordi? Solo due mesi prima, nella posta era apparso il nostro speciale "Giochi Violenti", e all'epoca MBF (che prima di curare la corrispondenza per la concorrenza, lo diciamo per tutti i lettori che si sono persi una notevole fetta di storia, svolgeva la stessa attività da noi) ci rispose più o meno così: "avete mai pensato di diventare professionisti? Beh, avete fatto bene!". E' stata un po' come un molla...*

## ALEX E' MEGLIO DI BRANDON!

Heilà Bovas, ci siete? Avete il cervello collegato e con la levetta su ON? Bene, arrivo!!! Come sarebbe a dire "Arriva CHI"? Sono Manila Manzo, quella della "letterina d'amore per Alex", pubblicata nella microposta sul Nr 20. Vi sto scrivendo per vari motivi, tra cui il più importante è che non ho niente da fare... Scherzo, il fatto è che ho un problema, per certi versi simile a quello di Sasha, anche se certamente meno grave (lo so che voi non siete le persone più adatte alle quali rivolgersi, però, vista l'amicizia che avete dimostrato nei confronti della succitata ragazza, ho pensato...). Io, per fortuna, non ho gravi problemi in famiglia, anche se spesso penso che i miei non mi capiscano (classico NdP), non comprendano i miei problemi e le mie necessità; nonostante ciò sono VERAMENTE sola: non ho che una sola amica, che abita a Paderno Dugnano (MILANO... e considerato che io abito a Napoli e che la vedo solo d'estate, non è che la corrispondenza possa aiutarmi molto...), e altri conoscenti disseminati un po' per tutta l'Italia (voi direte, "Ma a Napoli non conosci proprio nessuno?", adesso viene il meglio!). Prima avevo anche una grande amica nella mia stessa città, con cui condividevo tutto, anche la mia smisurata passione per anime, manga, OAV e company (a proposito, usciranno mai per MD o SNES titoli come "I cavalieri dello zodiaco", "I 5 samurai", "Il mistero della pietra azzurra", e "Dirty Pair"?) (Negativo, purtroppo. Ma se non sbaglio dovrebbe esserci una versione di Nadia per il Duo. NdP). Quest'amicizia è durata fino all'anno scorso, quest'anno abbiamo cambiato scuola e ci siamo viste e sentite sempre meno, fino a una sola volta al mese. Non posso credere che fino a qualche mese fa ho condiviso TUTTO con lei, le ho detto persino del mio amore per Alex... Era con me quando gli ho telefonato, e non mi è stata di grande aiuto, anzi, ha riso per tutta la telefonata, e non faceva altro che dire "fammi sentire la sua voce", impedendomi di capire gran parte delle cose che lui ha detto (scusami, "amore"!). Il mio problema è che sono MOLTO introversa e timidissima, e fare amicizia non mi è semplice, quindi le uniche mie consolazioni siete voi ed i cartoni animati. Ora credo di avermi rotto abbastanza, e... Per favore, se non fosse troppo, vorrei che il mio indirizzo venisse pubblicato per una semplice e pura amicizia con qualche lettore di CM che prova pena per me (come MP che, sono sicura, ha consolato la dolcissima Sasha, oppure anche quest'ultima...). Beh, ora vi saluto sul serio: un enorme kiss a tutti voi, e uno ENORME ad Alex.

See you soon, I hope...

Manila

PS: Alex, ti voglio un universo bene. (Alex, ti disprezziamo un universo. Così non si ingalluzzisce troppo NdP).

PS2: Perché insieme alle vostre foto non mettete pure le firme, in modo che tutti vi possano riconoscere?

PS3: Complimenti a Steve, che è riuscito ad andare a "Mai dire TV" con "UNO Mania". (Da ciò si può dedurre l'importanza attribuita a furor di popolo alle due trasmissioni... NdP)

*Carissima Manila, ho pubblicato MOLTO volentieri la tua missiva, perché ci permette finalmente di soffermarci su un aspetto della posta che, fino all'apparizione di Sasha, è sempre stato sottovalutato: Consolemania è una rivista sì dedicata ai videogiochi, ma è principalmente indirizzata a un pubblico adolescente. E l'adolescenza è un contenitore naturale di problemi: a volte grossi, a volte di media entità, a volte, per un occhio adulto, di stupidaggini. Eppure noi giovani sappiamo che anche dietro alla cosa più futile, può tranquillamente nascondersi uno stato d'animo triste o preoccupato. E allora parliamone, accidenti! Il BHC è lungo, c'è davvero spazio per tutto: dai videogiochi ai problemi esistenziali. E adesso veniamo alla risposta: non stento minimamente a credere a quanto affermi, so perfettamente che alla tua età si inizia-no a intrecciare amicizie nuove, si esce un po' da quell'universo che, in precedenza, era rappresentato solo dalla famiglia o, tuttalpiù, dal sistema scuola media. E spesso gli esordi non sono facili, non lo sono per nessuno, ma per chi è particolarmente timido come te, può sembrare un dramma. Può sembrare, perché la via d'uscita c'è. Tanto per cominciare, nei week end spegni per qualche oretta la console, cerca qualche posto frequentato da giovani della tua età, magari vacci con qualche compagna di classe. E poi cerca di parlare di qualcosa: se non ti viene in mente niente, prova un po' con una sala giochi. Devi solo trovarne una che non sia mal frequentata, e poi prova ad attaccare bottone con qualche altro appassionato di videogiochi: sull'argomento sarai certamente preparata. Per non parlare dei tuoi colleghi lettori: a seguito pubblicherò il tuo indirizzo, vedrai che risponderanno a centinaia! Poi capirai che bel lavoro è curare la posta... Ti dirò, la corrispondenza mi ha aiutato moltissimo, a suo tempo, e mi ha fatto conoscere un sacco di gente (non parlo della posta delle riviste, ma di una fittissima rete di corrispondenza che ho tessuto da qualche anno a questa parte un po' in tutta la penisola... NdP), dandomi pure l'opportunità di confrontare le mie idee con quelle altrui, e, se possibile, di maturare come persona (già vedo qualcuno dire che ora sono già marcito. E' vecchia... NdP). E poi fai attenzione agli "amori sulla carta", anche se fanno lavorare molto la fantasia, nascondono un pericolo: può darsi che qualcuno, proprio lì vicino a te, provi nei tuoi confronti un certo interesse, e tu neanche te ne accorgi! Comunque non ti preoccupare eccessivamente, la "crisi dei quattordici anni" è un passo che compiono in molti, non tutti, ma parecchi. E passa, così come la timidezza, non appena incontrerai delle amicizie disinteressate in grado di "scavare" molto profondamente nella tua personalità: usciranno degli aspetti che magari manco pensavi di avere! Auguri!*

*L'indirizzo è: Manila Manzo - Via R. Calvanico 13 - 80131 Napoli.*

## HANNO UCCISO IL COIN OP

Cari Bovas, chi vi scrive è il vostro fedelissimo lettore Andrea Mingaroni, che già in passato era apparso per ben due volte nelle pagine della posta, e che con questa lettera vuole fare il tris. Quindi per piacere pubblicatemi, esaudendo il più grande desiderio della mia vita di videoplayer (ti pubblichiamo solo in virtù della scusa che hai addotto, davvero originale NdP). Vi sto scrivendo da Posso Parenzi in Spoleto, una terra ostile e difficile, in preda a una profonda carestia dovuta alla peste equina scaturitasi da quando Marco Auletta è diventato assistente della vostra redazione (e le cavallette? Finché non arrivano le cavallette va tutto bene... NdP)(Chissà che male stavate quando MA era caporedattore di Zzap! e TGM! NdAlex).

Viviamo in un'era difficile, in mezzo a una crisi energetica che ha portato il costo di un gettone delle sale a ben lire 500, da ogni parte puoi vedere videogiocatori che si tagliano le vene e qualcos'altro, immersi nelle loro profonde crisi di astinenza, bimbi che fanno lo sciopero della fame pur di ottenere un Super Famicom e qualche cartuccia, dato che ormai per giocare con il coin op di Street Fighter II bisogna aprire un mutuo; i pochi che possono permettersi la spesa di lit 10000 per giocare una buona mezzora, sbuffano nel giocare sempre allo stesso gioco. Si è riaperto il lazzaretto, dove si vedono ogni giorno più appassionati di videogiochi ammutoliti e dispiaciuti per non poter più giocare a Fatal Fury.

Vi scrivo questa lettera per sapere la vostra opinione su un grave problema, l'enorme costo dei gettoni delle sale, voi che ne pensate? Vale la pena spendere 500 lire per giocare 15 secondi a Out Run o Wonder Boy o si fa prima a comprare una console, magari a 16 bit, dove giocare gli stessi titoli? Ricordo con una grande malinconia i bei tempi in cui bastava possedere una moneta da 100 lire per divertirsi a Space Invaders, all'epoca avrò avuto solo sei anni, e le partite non mi duravano più di dieci secondi, ma erano solo 100 lire. Oggi per giocare ad un coin op bisogna fare un pagamento a rate. Ricordo anche che un tempo la sala della mia insulsa periferia di macchia era incredibilmente piena di boys e i coin op venivano sostituiti ogni settimana, adesso è da tre mesi che non cambia una virgola, e in più queste sale sono frequentate solo da bulli con qualche pu***lla (pulzella? NdAlex) che amoreggiano, e qualche bimbo con due gettoni in tasca, che pensa ben quattro volte prima di infilarne uno. Ma si può andare avanti così?

Vi parlo con il pad in mano, perché si arriva a tanto? Non era meglio prima? Voi che ne dite? Se i prezzi diminuissero, i taccagni dei proprietari guadagneranno non tanto sulla moneta, ma sulla quantità dei gettoni che aumenterebbe. Di tutto ciò le vere vittime sono solo i giocatori di buona volontà che non giocano più ai coin op, perché sono sempre gli stessi (le novità tardano a venire, come Dave) e costano un casino. Io che trascorrevo una buona dose della mia vita in sala giochi, perché lì mi realizzavo (sarà, ma inizio a credere che tutto ciò per te sia un bene... NdP), ora per poter vivere ho comprato un MD e un SNES, per non cadere nell'angoscia dell'enigma dell'importanza della vita (temo che ormai l'abbiamo definitivamente perso... Aver smarrito un paio di gettoni deve averlo fatto impazzire NdP).

Spero di avere aperto una buona parentesi per intraprendere un nuovo dibattito nella posta di Consolemania, e di non essere caduto nel banale...

(Seguono le solite domande stracotte, alle quali ci siamo stufati di rispondere, ed un paio di poesie allampanate, evidente frutto di uno psicopatico in crisi di astinenza da coin op. Tagliate, per motivi di spazio NdP)

Andrea Mingaroni

*Carissimo Andrea, anche se qua e là ne ho approfittato per pigliarti un po' in giro, devo ammettere di non essere insensibile al problema, visto che anch'io ogni tanto faccio qualche capatina in sala giochi. Devo ammettere che "i bei tempi" sono davvero finiti. Oggi una partita costa cinque volte più di ieri, e dura anche cinque volte meno (non so se avete fatto caso all'incredibile quantità di gettoni richiesti da certi giochi per finirli. Complice il sadico invito "Continue?", che in certi casi ti dà addirittura il tempo di volare dal gestore per cambiare altre mille lire), e per di più i giochi non sono neppure divertenti: Q*Bert rappresentava una vera sfida, Bubble Bobble anche. Oggi quei giochi dove puoi andare avanti un casino, e misurare la tua effettiva abilità, si contano sulle dita di una ma-*

# BOVAS'HARDCAFE'

*no. Degli ultimi titoli, ad esempio, io prendo in considerazione solo Funky Jet e Virtua Racing, che mi costa la bellezza di mille lire a partita, ma ha il pregio di lasciarsi giocare. E che giocare! Sembra davvero di stare lì! Per non parlare poi del "pubblico" che ti sta accanto mentre giochi: una volta si trattava di "colleghi" che cercavano di carpire qualche "segreto" del gioco, oppure che si divertivano a vedere la schiappa quando moriva nei modi più assurdi. L'ultima volta che sono entrato nella prima e più rinomata sala giochi di Vigevano (l'episodio risale ormai a due anni fa, e non si tratta del Bowling), l'unica compagnia sono stati sei tamarri che -dopo- mi hanno derubato, con tanto di gestore che li conosce perfettamente e mai che li mandi via. E poi giocare ai coin op a cosa serve? Sono tutti uguali!*
*E' evidente che qualcosa è successo, non può un mercato che sembrava tanto promettente annichilirsi in questo modo. E, cari miei, il "killer" ce l'avete in mano: è proprio il vostro fido joypad. Che senso ha spendere 500 lire per un gioco che posso tranquillamente giocare a casa, sulla poltrona, davanti ai miei amici, senza tamarri che ti scippano, e via dicendo? Dopodomani uscirà Virtua Racing su Megadrive. Se sarà bello come promettono, tra tre giorni mi comprerò di nuovo il Megadrive (quello che avevo l'ho venduto alla Silvia, tra la scuola e Zzap!, non avevo più il tempo di farci neppure una partita... NdP), e addio 1000 lire nella gettoniera!*

## SIAMO FORSE CARTA IGIENICA?

Cara redazione di Console Mania, sono un ex maniaco che vi scrive per dirvi che siete delle m... Mi spiego: da sei mesi a questa parte avrò scritto più di 20 lettere contenenti trucchi, ma voi non ne avete pubblicata neppure una. Cosa ne avete fatto? Non le avete mica buttate nel vostro inceneritore? Ah, mi stavo dimenticando di farvi due appunti per quanto riguarda la rivista:
1) La carta usata per stampare le pagine del vostro giornale (non è un giornale, è una rivista! NdD) è di pessima qualità. Questa sarebbe più resistente (il caro amico allega qualche strappo di carta igienica)!
2) C'è troppa pubblicità.
Sono proprio questi i motivi che mi hanno spinto a preferire la concorrenza. Infine, causa scommessa con Rodolfo Secchi, il quale asserisce che voi siate i migliori, vi pregherei di essere inserito nel BHC, ma non nell'angolo della Prof, perché ho sette in pagella in quasi tutto e senz'altro non ho sbagliato a scrivere nulla (non ci scommetterei, dai pure un'occhiata all'angolo della prof. NdD). Per discutere sui possibili miglioramenti di Console Mania telefonate allo 010/386276 ore pasti.

*Carissimo 010/386276 (ti chiamerò così perché hai omesso il tuo nome... NdD), comincio col dirti che mi sembra strano, per uno che asserisce di preferire un'altra rivista del settore, scrivere nel nostro spazio epistolare. Perché non hai scritto a loro per elogiarli e decantare la loro superiorità, se così la pensi? Beh, questi, se permetti sono affari tuoi, leggi pure la rivista che preferisci, l'importante e che tu ne sia soddisfatto. Non mi sembra che la carta di CM sia poi così scadente, è però ovvio che, per conservare intatta la rivista, devi evitare di usarla come fazzoletto di fortuna o come qualcosa di peggio (il pezzo di carta igienica da te mandato deve essere interpretato retoricamente?). Non mi voglio più pronunciare sulla questione della pubblicità, vi faccio comunque presente che chi non mangia muore di fame... Per quanto riguarda le venti lettere indirizzate alla rubrica Control Your Console non so proprio come giustificarmi la cosa, di solito pubblico tutto il materiale disponibile (che spesso è appena sufficiente), quindi o tu mi hai mandato dei trucchetti insulsi e già pubblicati o le lettere sono andate perse in qualche antro di qualche ufficio postale... Stammi bene.*

## MASTER SYSTEM, IN CRISI?

Carissimi Bovas, non comincio la lettera elogiandovi con maestosi aggettivi, sappiate comunque che vi faccio i miei più vivi complimenti per la rivista. Non ho neanche intenzione di scrivervi una lettera demenziale né tantomeno seria, voglio soltanto farvi sapere che sono uno come tanti altri, ho 13 anni, leggo Cm e Dylan Dog, i miei gruppi preferiti sono i Metallica, i Guns'n Roses e gli Anthrax. Voglio anche porvi alcune domande, sapere come la pensate e vedere come mi rispondete. Possiedo un Atari 2600 che ormai non uso più e che ha fissa dimora (fino a quando qualcuno si deciderà a spostarlo) in fondo all'armadio, tra polvere e gingilli vari che lo nascondono dalla vista degli altri. Posseggo anche un Master System 2 con sette splendidi giochi, che allieta i momenti tristi della mia giornata. Detto questo, voglio proprio parlarvi del Master System: è da un po' di tempo che mi accorgo che questa console ha cominciato la sua lunga e agoniosa morte. Noto infatti che c'è stato un forte calo di recensioni. Dall'inizio di quest'anno 1993 (ovvero da quando ho cominciato a leggere CM) è stata tenuta una media di tre recensioni per il Master System, questo fino al numero di maggio, nel quale ce ne era una soltanto, per poi non parlare del numero di giugno, addirittura sprovvisto di articoli inerenti il MS. OK, il Master System non sarà di certo una macchina molto potente, ma non capisco perché voi non abbiate riservato un po' di spazio per questa console. Vedo che per Mega Drive possono esserci anche nove recensioni e per il Super Famicom addirittura 11. Vi chiedo a questo punto un paio di favori, e se prima di questi non mi sarà concesso abbiate la cortesia di spiegarmi il perché:
1) Levate un paio di recensioni, ad esempio a Super Nes, che è quello che ne ha di più, e mettete al loro posto qualche recensione per Master System.
2) Vorrei, appunto, sapere come mai ci sono così poche recensioni per il Master System. Sappiate che questa era l'unica pecca che trovavo nella vostra rivista, il resto mi va bene così com'è, anche la pubblicità non mi dispiace, soprattutto quella che elenca i vari negozianti per computer e console. E ora, come di consuetudine, le solite domande:
1) E' possibile una conversione di X-Men e The Battle of Olympus per Master System?
2) Esiste Prince of Persia per il Master System?
3) Ho sentito dire che esiste Tiny Toon per Master System, è vero?
4) Come ho detto prima mi piace Dylan Dog. Uscirà l'omonimo gioco sempre per Master System?
Con questo ho finito, spero di vedere pubblicata la mia lettera, anche perché voglio sapere ciò che avete da dire per quanto riguarda il MS e per le recensioni dei suoi giochi. Distinti saluti.

M. Angelo, "lo" per gli amici.

*Caro "lo", innanzitutto mi complimento per il tuo modo di scrivere, decisamente apprezzabile per un ragazzo di "solo" 13 anni. Ma passiamo subito all'argomento scottante: il Master System. Bene, tu sai, possedendo già un Atari 2600, come vanno le cose: c'è sempre la tendenza di privilegiare le novità a discapito delle cose meno recenti, questo fino a portare alla morte di sistemi remoti come il Vetrex o l'Atari 2600. D'altronde sarebbe stupido recensire oggi, nell'anno 1993, giochi per le succitate console. Ma questo non ha niente in comune con il tuo problema: credo infatti che il Master System, così come il suo "cuginetto" Nintendo, non siano ancora giunti alla tanto triste fine, ma che godranno ancora per molto di un periodo di luce. In questi mesi non è uscito nulla di rilevante, e questo giustifica la mancanza delle recensioni per la sopracitata macchina. Non appena avremo materiale a disposizione stai tranquillo che verrà prontamente recensito... (Dave, una volta tanto, ha ragione: non sono stati inseriti titoli per Master System nelle riviste che hai citato per il semplice motivo che non c'erano giochi nuovi sul mercato. Come vedi in questo numero quando abbiamo la roba la mettiamo: tra preview e review ci sono qualcosa come sette titoli NdAlex).*
*Credo che ora ti interesserà conoscere la risposta alle tue domande:*
*1) Nulla è impossibile...*
*2) Decisamente no (Dave voleva dire che a quanto pare non è stato importato dalla*

Electric Dream

# ELECTRIC DREAM s.a.s.

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLE, ACCESSORI
E VIDEOGAMES ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
VIA PIETRO MICHELI, 23 · 73100 LECCE
TEL. 0831/942352 · FAX 0831/315110

# GAME BOY + 118 GIOCHI L. 299.000

NOLEGGIO E VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

**SNES** + SCART
+ 1 JOYPAD
+ STREET FIGHTER II
+ S. PRO FIGHTER Q
+ ALIMENT. 220v
L. 779.000

**MEGADRIVE** PAL
+ SONIC + JOYPAD
+ ALIMENT. 220v
+ 4 GIOCHI
L. 349.000

**GAME GEAR**
+ 21 GIOCHI
L. 320.000

GAME GEAR + 53 GIOCHI
L. 470.000

MEGADRIVE PAL + SONIC
+ ALIMENT. 220v + JOYPAD
L. 259.000

COMBINAZIONE DA:
53 GIOCHI GAME GEAR L. 290.000
21 GIOCHI GAME GEAR L. 139.000
32 GIOCHI GAME BOY L. 139.000
8 GIOCHI GAME BOY (NOVITÀ) L. 99.000
118 GIOCHI GAME BOY L. 219.000

COMBINAZIONE DA:
4 GIOCHI MEGADRIVE A SCELTA
TRA QUELLI SOTTO INDICATI L. 129.000
• RAINBOW ISLAND + SUPER MONACO GP + AERO BLASTER + SR BASKET BALL
• WORLD OF ILL + JEWEL MASTER + SPIDERMAN + MASTER OF WEAPON
• MOONWALKER + DICK TRACY + SPIDERMAN + BATMAN
E MOLTE ALTRE ANCORA

• I PREZZI SONO SUSCETTIBILI DI VARIAZIONI IN BASE ALL'ANDAMENTO VALUTARIO • LISTINO COMPLETO RIVENDITORE •

# BOVAS'HARDCAFE'

*Giochi Preziosi, perché PoP per MS c'è eccome, ed è stato prodotto dalla Domark. Ci ho giocato personalmente a Londra e non è male NdAlex)...*
*3) Non c'è*
*4) Non credo sia una cosa possibile, ti ricordo che il caro buon vecchio Dylan è un fumetto apprezzato solamente in Italia (anche perché è l'unico paese in cui è venduto), quindi a nessuno (a parte una software house italiana) verrebbe mai in mente di ideare un gioco su questo fantomatico personaggio...*

## PIERMARCO AL ROGO!!!

Eterogenei Bovassoni, la vostra rivista è da considerarsi un raro esempio di "vogliadifareifighi acuta" (malattia da me ritenuta curabile). Comunque non trovo certo difficoltà nel dire che mi diverto molto leggendola e che sono già un fan di voi CManiaci e soprattutto di voi Bovas (Bòvas o Bovàs?) (Bòvas, mi sembra così ovvio! NdD). Dico già perché leggo il vostro mensile solo dal fatidico numero 17, in quanto, prima di allora non ero neppure al corrente della vostra esistenza. Io sono un possessore di un Nes, di un GB e del Supermegaultragalattico SNES e sono del parere che alle vostre pagelle manchino le voci "Comicità & Simpatia": ad esempio, per Turtles IV, naturalmente per SNES (guarda che è uscito anche per il Mega Drive, ed è anche più bello! NdD), mi sono sbellicato dalle risate quando, nello schermo degli skateboard acquatici, il mio Ralph è andato con la zampa sulle spine. Vi prego, aggiungetela!!! Ma eccoci arrivati al momento "clou" della lettera: il mio processo a Piermarco Rosa! Dimmi la verità, tu ti credi di essere l'essere più ganzo e figo della terra dopo i mitici Queen? E credi di farti tanto vedere con questa storia del "SUPER", e poi quel concorso, puah, carta igienica! Io l'ho già decifrato: è il tema del tuo esame di maturità (o di immaturità?); hai sparato due cacchiate (per non dire altro) a caso, e vuoi far sapere a tutti ciò che sei in realtà: una testa da piedi (troppo buono, troppo buono... NdD)!!! Ma ora è meglio smetterla: non vorrei infierire troppo!
Ma ecco arrivare da molto lontano le nostre eroine (non fatevi brutte idee su di me, non sono uno spacciatore!) (questa mi è proprio piaciuta! NdD), le domande! Puppatevele:
1) La Nintendo e la Sega scambieranno mai Mario con Sonic e viceversa?
2) Perché c'è così tanta differenza tra il prezzo delle cartucce per MD e SN?
3) Essendomi perso la recensione di SF2, cosa gli avete dato alla voce "giocabilità"?
4) E vero che per Star Fox (SNES), ci vuole un trasformatore speciale?
5) Che cosa vuol dire Bovas? (Che figuraaa!)
6) Vi piacciono i Queen?
7) Mi scappa la pipì!!!
Vado al bagno, passo e chiudo.

Fido "Freddy Mercury" Bido.

P.S. Pubblicatemi, ci ho scommesso il SNES!!!

*Carissimo, che piacere conoscere il suo autorevole parere! Beh, non ho nulla da aggiungere, perciò puppiamoci immediatamente (lo hai detto tu stesso) le risposte:*
*1) Bravo, hai vinto lo speciale premio "la domanda più assurda dell'universo".*
*2) Probabilmente, in quelle del SNES ci mettono anche l'oro zecchino!! E come diavolo facciamo a saperlo??*
*3) Non mi ricordo più bene, mi sembra comunque 98% o giù di lì...*
*4) Sì, a energia nucleare...*
*5) Non ti preoccupare, il significato della parola Bovas non lo conosce nessuno, eccetto noi, naturalmente... E non abbiamo neanche intenzione di rivelarlo, questo per non aggiudicarci una bella querela...*
*6) Non è il genere che di solito ascolto, non posso comunque negare che siano stati un grande mito...*
*7) Capita...*

## LA FABBRICA DI SPINACI DI GIOVE COLPISCE ANCORA...

Carissimi Bovas, vi ricordate di me? Sono il capitano Antonio Tirelli, quello della fabbrica di spinaci di Giove. Prima di spiegarvi il motivo di questa mia seconda missiva vorrei ringraziare Alex per aver cambiato in parte una frase della mia precedente lettera, evitandomi così una pessima figura. Grazie Alex! (Macché grazie, lo pagano anche per questo! Vero? NdD)(In proporzione molto meno di quanto pigli tu per scrivere cavolate. NdAlex) Ma ora passiamo al nocciolo della questione. Ho letto attentamente la vostra risposta alla mia lettera di giugno e non mi è parsa per niente decente: all'inizio della suddetta risposta, infatti, affermavate che non ho ben capito come mai voi rispondete alle lettere di criticatori insultando i cosiddetti "criticatori" (e probabilmente tale affermazione è vera, lo ammetto). A questo punto, però, sarebbe stato meglio spiegarmi il motivo (oppure i motivi) del vostro modo di agire invece di parlarmi della vostra disponibilità a trattare un argomento e della vostra reazione allorché l'interlocutore dice qualche cretinata. In questo modo la vostra risposta non può essere considerata tale, in quanto non avete spiegato un'acca della vostra affermazione iniziale (forse l'unica cosa chiara in tutta la risposta). Concludendo, vorrei avere una risposta più chiara della precedente. Siate esaurienti, sarò felice di scusarmi con voi e con tutti i lettori.

Saluti dal comandante Antonio Tirelli.

*Allora, caro comandante, cercherò di riparare al mio errore. Dunque, a mio avviso, la critica epistolare della nostra rivista può essere divisa in due categorie principali: 1) la critica costruttiva, solitamente firmata, che espone, pacatamente, razionalmente, i problemi e i difetti riscontrati dal lettore in questione. 2) la critica di livello Z, stracolma di insulti e cattivo gusto, che non fa altro che accusarci senza giustificare le nostre colpe. Allora, come tu stesso puoi immaginare, la tua lettera di giugno faceva parte della prima categoria, infatti non mi sembra di averti insultato o sbeffeggiato, mentre per la seconda non posso far altro che rispondere per le rime (occhio per occhio...)(Cap, sei mai stato in visita in un asilo? NdAlex). Quindi, chi scrive idiozie tanto per il gusto di fare colpo su di noi e vedere il proprio nome sulla rivista non si deve lamentare se poi gli diamo del deficiente...*

# BOVAS'HARDCAFE'

## IL MEGA CD E' UNA FETECCHIA? NON LO E'???

Carissimi Bovas (nel senso che mi siete costati un miliardo e mezzo in francobolli per le ottomiladuecento volte che vi ho scritto), vi riscrivo per due motivi: il primo è per farvi i doverosi complimenti, siete senza dubbio i migliori nel campo delle console! (Grazie! NdD)

Il secondo motivo per cui vi scrivo è per porvi alcune domande che per me possono valere o meno l'acquisto del Mega-CD:

1) Dite sempre che il Mega-CD è mal supportato sotto il profilo del software, ma con i nuovi giochi del calibro di Thunder Hawk (spero presto anche Street Fighter 2!) (Scordatelo su CD, uscirà verso la fine di agosto su cartuccia (mi sembra da 12 mega, NdD). Pensate che le sorti della suddetta periferica si possa risollevare?

2) Il Mega-CD ha veramente 32 bit? Se non vi secca troppo potreste elencarmi le caratteristiche della macchina in unione con un Mega Drive? (Se può attuare rotazioni e deformazioni eccetera eccetera...)

3) C'è un motivo per cui non parlate un gran che di questa macchina?

4) Recensirete giochi per il M-CD?

5) Che cosa significa esattamente full motion (video? NdD)? E' una peculiarità del M-CD?

6) Non è che vi sta un po' sulle palle la periferica della Sega?

Un grosso saluto alla redazione da Alessandro (Alex per gli amici).

*Caro Alex ti ringrazio per i compimenti e ti invito a pupparti le risposte:*

*1) Può darsi, ma è ancora troppo presto per dirlo... (Dai un occhio alla preview, invece. Noi il gioco l'abbiamo visto e ha i numeri per sfondare. E' poco simulazione e molto spara e fuggi, ma c'è l'atmosfera che acchiappa... NdAlex)*

*2) Diciamo che ha precisamente due microprocessori Motorola 68.000 (uno nella console e uno contenuto nel Mega-CD), che lavorano contemporaneamente. Diciamo che l'effetto ottenuto è quasi quello di un unico processore 32-bit. La console, fornita del lettore CD può eseguire rotazioni e deformazioni, purtroppo i colori restano sempre e solo 512...*

*3) Fin ora c'e stato ben poco materiale degno di essere menzionato, sembra però che il futuro sia più radioso...*

*4) Puoi scommetterci... (Abbiamo già iniziato NdAlex)*

*5) Il full motion video è la capacità di mostrare un certo numero di fotogrammi al secondo, dando l'illusione di guardare un film. Diciamo che il M-CD rasenta questa capacità (fin ora i giochi alla Dragon's Lair si muovevano un po' a scatti).*

*6) No, diciamo però che il M-CD della redazione giaceva inutilizzato, guasto, da parecchi mesi. Ora cercheremo di provvedere...*

## MICROPOSTA

Iniziamo la posta a pezzettini di questo mese con una richiesta famicomiana, da parte dell'imbattibile Lupin XIII: "Ma quando esce un gioco per S. FAMICOM, mi conviene aspettare che venga convertito per la console italiana, oppure è meglio se uso l'adattatore?". La risposta è semplice: fa quello che vuoi, dato che nella stramaggior parte dei casi, è la stessa cosa. Se aspetti la versione italiana, tuttavia, sei sicuro che funzioni, mentre se usi l'adattatore, c'è il pericolo che questo non sia compatibile con la cartuccia che ti interessa... Passiamo ora a Marzi Riccardo, che ha proposto di istituire tramite Consolemania un conto per aiutare i bambini poveri negli istituti, in modo che i lettori "più facoltosi e di buona volontà", possano raggranellare cifre sufficienti all'acquisto di qualche console per dare anche a loro la possibilità di divertirsi come tutti. Guarda, se devo essere sincero, nonostante la tua iniziativa sia lodevole (ha pure spedito mille lire), non mi sembra molto azzeccata: forse gli orfani degli istituti preferirebbero avere un paio di genitori, non una console con cui giocare, insomma, quel che voglio dire, è che i fabbisogni sono più urgenti rispetto all'aspetto "ludico" della loro vita. Comunque il tuo indirizzo l'abbiamo, se si può fare qualcosa ti faremo sapere. Ok? Bene, la parola va ora a Laura Sarrica, che in una simpaticissima letterina ci fa una richiesta un po' stramba: vuole l'indirizzo di Gianluca Betti per corrispondere. Sei fortunata, da qualche parte avevo il suo numero di telefono e l'ho dunque avvisato di persona, comunque non so fino a che punto tu possa essere contenta: non vorrei che Jason ti venisse a trovare... Bene, via una lettrice, dentro un'altra: Annamaria Bova si merita una citazione veloce in virtù dell'onorevole cognome che porta. Hokuto No Ken V è leggermente migliore del suo seguito (recensito sul nr 15, se non ricordo male), ma non si discosta più di tanto dal generico giudizio di "mediocre". "Huriju no Ken's power up" non l'ho mai visto, quindi non posso essere una buona fonte d'informazione. Terminiamo dunque l'angolino rosa (e non prendetevela per il colore come su Zzap!, chiaro?) con un bacione speciale per Betta, che ci ha spedito una succosissima letterina piena di complimenti. Grazie, grazie, non ce li meritiamo. E ora un bella leccatina di tale Alex 76: "Vi ho conosciuti all'Abacus: siete simpatici! Mi ha fatto troppo ghignare la battuta di Paolo, mentre Gabriele giocava a Splatter House 3, riguardo il massaggio laringo-faringeo operato dai mostri a una possibile ragazza accondiscendente (si riferiva ai mostri con la lingua gigante che fuoriusciva dal collo, visto che la testa era già stata preventivamente scorticata via NdP)". Ti ringrazio moltissimo, mi fa piacere che ci sia almeno uno al mondo che apprezzi le mie battute. In ogni caso devo farti un appunto, vabbè che usare certi termini su una rivista sarebbe piuttosto inopportuno (vabbè, se lo diceva Elio in "Cartoni animati giapponesi"... NdP), ma quando tu sei con una ragazza, cosa le dici, "Limoniamo?", oppure "Preso atto della tua accondiscendenza nei riguardi di una possibile attività corporea di questo tipo, che ne diresti di prodigarci in un lungo massaggio laringo-faringeo?" (Scegli la seconda, che ti va ancora meglio NdAlex). Smollati, che semo tra amici, aoh! Francesco Taglialavoro (hai un nome da sindacalista, non c'è che dire) ci ha spedito la sua recensione di Y's III per Megadrive. Anf, la punteggiatura, ti prego! Hai messo un punto ogni tre parole: ma ti eri per caso dimenticato dell'esistenza delle virgole? Nulla di particolarmente grave, comunque, si tratta solamente di scrivere dei periodi un po' più lunghi e con meno interruzioni. Per il resto, lo stile promette bene; giusto, infine, il voto assegnato. Stefano Vigna ha deciso di mandarci tutti a casa, facendoci un'agguerrita concorrenza sulle pagine del giornale locale, ma prima di farci fallire inesorabilmente (non vi preoccupate, sto solo scherzando, il buon Stefano ha chiesto solo qualche consiglio...), sotto i colpi della fanzine scolastica, ci ha chiesto un parere per sistema di valutazione e co. Dunque, secondo me faresti bene a dare un riguardo particolare principalmente all'aspetto grafico della tua "rivista": generalmente un look giovane e accattivante riesce sempre a sopperire a piccole "lacune" nel contenuto. Se però questo è del tutto manchevole, allora, puoi anche disegnare la pagella più bella che ci sia, che non otterresti comunque più di tanto. Ti parlo con tutta sincerità, perché a fare il giornale del Liceo di Vigevano, ai tempi, ero proprio io, coadiuvato da una larga schiera di agguerriti redattori. Tanto per cominciare, ci siamo subito affidati a un look funzionale: le fotocopie non permettono di usare caratteri eccessivamente piccoli, e così abbiamo impaginato il tutto a due, massimo tre colonne, con tanto di foto e titoli computerizzati. Le pagelle utilizzate negli angoli musicali e "videoludici" erano di tipo grafico, con un globale in numeri espresso a fianco. Per quanto riguarda le foto, è meglio se usi una polaroid oppure una macchina con tempi di esposizione variabile. Purtroppo però non sono un appassionato di fotografia, e quindi non so dirti con esattezza come settare i parametri del caso. Auguri, comunque! Giovanni Hierholzer si becca il premio come peggior affarista del mese: un suo amico gli aveva offerto ben 25000 lire per il primo numero di CM, e lui ha rifiutato. Ma dico, siete normali? A parte che il nr 1 di CM è ancora tranquillamente disponibile come arretrato (il cui valore è lit 8000), c'è da dire che considerato quanto detto qui sopra: 1) il tuo amico avrebbe fatto prima a richiederlo, senza spendere 25000 lire. 2) tu potevi benissimo accettare, e richiedere a tua volta l'arretrato. Così ci avevi guadagnato sopra ben 17 carte, e ti trovavi tra le mani un numero 1 nuovo di pacca. In ogni caso, ci fa piacere che le quotazioni del "primo numero" siano già salite così tanto. Pensate, mi è giunta pure notizia di un'"Antologia di BovaByte", numero unico pubblicato in forma di fanzine in soli 50 esemplari, sia stato venduto da un lettore a ben 25 carte. Bene bene bene bene... Infine un certo Giancarlo Capri ci domanda come poter ricevere gli arretrati di CM. Beh, ti consiglio di telefonare in redazione e di parlare con la nostra mitica Roberta...

## L'ANGOLO DELLA PROF

Ah, settembre, il mese in assoluto preferito dalla nostra irreprensibile professoressa Teotochi: mentre voi siete ancora lì a pensare alle vacanze che furono, alla bella tedeschina dallo sguardo dolce che passeggiava con voi sulla spiaggia al chiaro di luna, ai venti chili giornalieri di gelato, alle sciate fuori stagione, agli spruzzi e alle partite di pallavolo al mare, al pesce ragno che vi ha spediti al pronto soccorso, all'albero che avete centrato scivolando sulla neve artificiale, e via dicendo, lei arriva e... Tac! Vi subissa di compiti per il giorno dopo, vi interroga e, ancora impegnati a sfoggiare l'abbronzatura del mese prima, vi rifila una tesina a sorpresa. E fa bene! E' ora di smetterla con le vaccate! Un anno scolastico nuovo è alle porte e voi dovete offrire il massimo dell'impegno. Tanto, nei casi più disperati, c'è sempre il Game Boy!

1) Vorrei che su "Control jour console" pubblichiate dei consigli...

2) Che voto dareste a "Tartarughe Ninja" su Game Boy?

3) Second voi è migliore Fatal Fury o Strett Fighters II?

4) Ora il mio dettatore se ne andato, perciò tocca a continuare questa "lettera"...

5) Il paese più proggredito dell'Italia dovuto al suo alto numero di abitanti videogiocatori.

6) Inanzitutto...

7) per far capire la realtà a chi non l'avesse ancora capita (meno male che ci sei tu, dato che in quattromila anni di storia, manco un filosofo c'è riuscito... NdProf)

8) mentre in verità l'unico grande giornale è il (Console Mania).

9) L'ultimo argomento di cui vorrei trattare sono le donne, che altro non sono, un ammasso di carne destinate a soddisfare gli istinti sessuali degli uomini. (Se devi scrivere stupidaggini, almeno scrivile correttamente NdProf)

10) Mi domando ma come ci si fà ad innamorarsi di una donna, secondo me è molto più sensato innamorarsi della propria console. (Se lo dici tu... NdBovas)

11) comè incapace nei videogiochi!

12) Street II su megadrive dovè? (Sulla grammatica che non hai mai letto NdProf)

13) Publicatemi, vi spedisco anche 2000 lire (che aquivale al 40% della rivista) ma publicatemi!

14) Scusatemi, ero impegnato in una partitella a "Street's of Rage II", ma ora ho finito.

15) "Cara redazione di Consolle Mania (per fortuna che tu, di errori non ne facevi mai!!! NdD)..."

16) "A me mi ci piace il Super Famicon..."

I Belée
GIOCHI PER VOI

# Consolles Department®

## GIOCHI MEGA DRIVE:

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| AGASSI TENNIS | L. 98.000 |
| ALIEN III | L. 98.000 |
| AMAZING TENNIS | L. 119.000 |
| BATTLETOADS | L. 109.000 |
| B.O.B. | L. 98.000 |
| BULLS VS. BLAZERS | L. 118.000 |
| CHESTER CHEETAH | L. 119.000 |
| CLUE | L. 109.000 |
| CHI CHI PRO CHALL. | L. 129.000 |
| CHAMP. BOWLING | L. TEL. |
| COOL SPOT | L. 109.000 |
| FATAL FURY | L. 128.000 |
| F-15 STRIKE EAGLE II | L. TEL. |
| FLASHBACK | L. 135.000 |
| GOLF J.NICKLAUS | L. 118.000 |
| HUMANS | L. 109.000 |
| KING OF THE MONS. | L. 109.000 |
| LA SIRENETTA | L. 89.000 |
| MUTANT FOOTBALL | L. 98.000 |
| NBA ALL STAR CH.. | L. 99.000 |
| NINJA TURTLES USA | L. 109.000 |
| OUTOF THIS WORLD | L. TEL. |
| POWER ATHLETE | L. 116.000 |
| RBI 4 93 | L. 109.000 |
| SHAD. OF BEAST II | L. 99.000 |
| SONIC II | L. 105.000 |
| STREET FIGHTER II | TEL. |
| STREET OF RAGE II | L. 119.000 |
| SUMMER CHALL. | L. 109.000 |
| SUPERMAN | L. 98.000 |
| S.MON.GP II (ITALY) | L. TEL. |
| T-2 ARCADE GAME | L. 98.000 |
| TAZ MANIA | L. 98.000 |
| TECHNOCLASH | L. 98.000 |
| WORLD TR. SOCCER | L. 97.000 |
| X MAN | L. 109.000 |

## OFFERTE M. DRIVE:

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| AQUATIC GAMES | L. 79.000 |
| DOUBLE DRAGON 3 | L. 98.000 |
| ECCO THE DOLPHIN | L. 89.000 |
| EX-MUTANT | L. 69.000 |
| HOME ALONE | L. 86.000 |
| TRUXTON (ITALY) | L. 79.000 |

## GIOCHI SNES :

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| ADAMS FAMILY II | L. 128.000 |
| ALIEN III | L. 118.000 |
| AMAZING TENNIS | L. 118.000 |
| BATMAN R.O.JOKER | L. 126.000 |
| BATTLETOADS | L. TEL. |
| BUBSY | L. 136.000 |
| COOL SPOT | L. TEL. |
| DUNGEON MASTER | L. 148.000 |
| FATAL FURY | L. TEL. |
| FINAL FIGHT II | L. TEL. |
| GOLF TR. CLASSIC | L. 108.000 |
| J. CONNORS TENNIS | L. 126.000 |
| JURASSIC PARK | L. TEL. |
| KING OF THE MONS. | L. 118.000 |
| MARIO IS MISSING | L. 128.000 |
| MICKEY'S MAG. Q. | L. 128.000 |
| NBA ALL STAR CH. | L. 126.000 |
| NINJA TURTLES IV | L. 124.000 |
| OUT OF THIS WORLD | L. 119.000 |
| POWER MOVES | L. 118.000 |
| PRINCE OF PERSIA | L. 126.000 |
| SUPER HIGH IMPACT | L. 126.000 |
| SUPER NINJA BOY | L. 114.000 |
| SUPER STAR WARS | L. TEL. |
| SUPER STR. EAGLE | L. 128.000 |
| STAR FOX | L. 138.000 |
| STREET COMBAT | L. 118.000 |
| STREET FIGHTER II | L. 156.000 |
| TAZ MANIA | L. 126.000 |
| T2 ARCADE | L. TEL. |
| TKO BOXING | L. 118.000 |
| YOSHI'S COOKIE | L. 112.000 |

## OFFERTE SNES :

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| BULLS VS. BLAZERS | L. 98.000 |
| CALIF. GAMES II | L. 118.000 |
| CHUCK ROCK | L. 108.000 |
| DRAGON'S LAIR | L. 98.000 |
| JAMES BOND JR. | L. 108.000 |
| PIT FIGHTER | L. 89.000 |
| ROCKEETER | L. 66.000 |
| SHANGAI II | L. 108.000 |
| TOM & JERRY | L. 108.000 |
| TOYS | L. 108.000 |

## GIOCHI S. NINTENDO:

(DISPONIB. VASTA GAMMA DI GIOCHI PER SUPERNINTEN. ITALIANO TRA CUI:)

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| BASKETBALL 3D | L. 129.900 |
| FINAL FIGHT | L. 129.900 |
| LEMMING | L. TEL. |
| ROAD RUNNER | L. 146.000 |
| SIM CITY | L. 108.900 |
| STARWING-ST.FOX | L. TEL. |
| SUPER MARIO KART | L. 108.900 |
| WWF WRESTLINGM. | L. 146.000 |

## Consolles & Accessories:

| Articolo | Prezzo |
|---|---|
| MEGADR. scart compl. | L. 259.000 |
| MEGADR. Pal compl. | L. 275.000 |
| MEGADR. Pal + Sonic | L. 289.000 |
| M.D. + Street Of RageII | L. TEL. |
| G. GEAR+SONIC II | L. 279.000 |
| SNES+SMW Scart USA | L. 359.000 |
| SNINT.GIGPAL+SMW | L. 359.000 |
| S.SCOPE + 6 Giochi | L. 129.000 |
| Convert. JAPAN/M.D. | L. 15.000 |
| Convert.Univers. SNES | L. 39.000 |
| Convert. SNES/SNIN. | L. 29.000 |
| Master Gear Converter | L. 39.000 |
| Lente+Luce Game Boy | L. 22.000 |
| Lente Game Gear | L. 19.000 |
| Joypad PRO II M. Drive | L. 29.000 |
| Ascii PAD SNES | L. 49.000 |
| JB KING Joyst. SNES | L. TEL. |
| Pad Origin. GIG SNES | L. 33.000 |
| S.pad (Turbo/Slow)Snes | L. 39.000 |
| Infrared Pad M.D. | L. 69.900 |
| ProlungaPadSnes210cm | L. 19.000 |
| Cavo Scart SNES | L. 29.000 |
| Cavo Scart GIG SNIN | L. 33.000 |

OFFERTE NOVITA' :

| Articolo | Prezzo |
|---|---|
| CONVER.GENES/MD | L. 39.000 |
| (Per usare tutti i titoli Genesis Usa) | |
| PRO IV pad 6 tasti MD | L. TEL. |
| SUPER 4 pad 6 t. SNES | L. TEL. |
| ARCADE Power S. MD | L. 99.000 |
| POWER PAK Nuby GB | L. 45.000 |
| HANDY BOY G.BOY | L. TEL. |

## GAME GEAR :

:Titoli a partire da L. 45.000 (novità:WWF St.Cage ,Sbullonati, R.C. Grand Prix, Tom & Gerry)

## GAME BOY :

Titoli a partire da L. 38.000 (novità:Bugs BunnyII,Spiderman3, F-15,Star Trek: Next Generation, Battletoads II , Muham. Ali Box)

## SEGA CD : USA Version)

| Titolo | Prezzo |
|---|---|
| Batman Returns | L. 99.000 |
| Chuck Rock | L. 109.000 |
| Cool Spot | L. 119.000 |
| Final Fight | L. 99.000 |
| Ecco The Dolphin | L. TEL. |
| Jaguar XJ220 | L. 124.000 |
| Out of This World | L. 124.000 |

**BAZOOKA MENACER + 6 GIOCHI o T2 ARC.**
**L. 129.000**

**MEGA DRIVE II PAL +SONIC+CAVORF+ALIM. + JOYPAD A 6 TASTI**
**L. 299.000**

**MEGA DRIVE II JAP. +SONIC+SCART+ALIM. + JOYPAD A 6 TASTI**
**L. 279.000**

**SUPER NES +SCART+ALIM.+ PAD**
**L. 280.000**

**GAME BOY GIG +S. MARIO LAND+ PILE**
**L. 159.900**

Prezzi IVA compresa.Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.I Prezzi possono subire variazioni. I nomi e i marchi sono di proprietà dei loro leggitimi proprietari.

**PERMUTIAMO* LE CASSETTE USATE! ED INOLTRE ..... SERVIZIO NOLEGGIO VIDEOGAMES***

* Prevvio Rilascio Autor. Questura al ns. P. Vendita

**OCCHIO!!!! CON IL NOSTRO SERVIZIO "EXPRESS DELIVERY" CONSEGNAMO IN TUTTA ITALIA ENTRO 24/48 ORE !!!!**
**CHIAMACI PER MAGGIORI INFORMAZIONI**

**PUOI PAGARE ANCHE CON LA TUA CARTA VISA o MASTERCARD**

VISA CartaSi MasterCard

## VIA LORENTEGGIO,22 MI (SOTTO I PORTICI)

## Tel.02/4229781 Fax 02/48300072

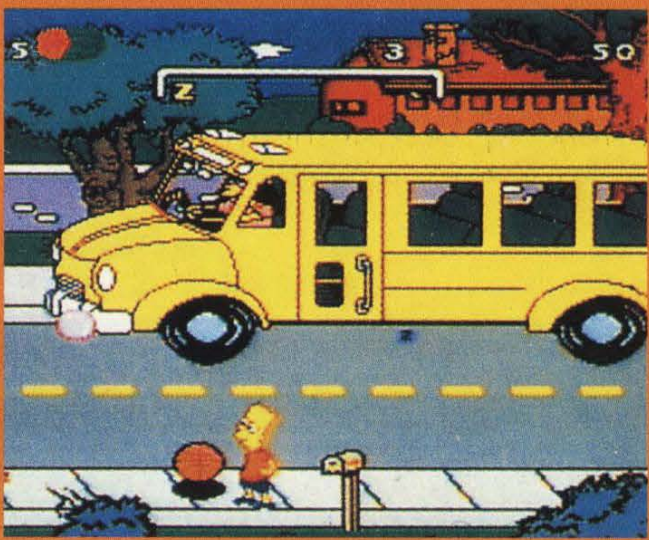
## VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

TELEFONA SUBITO PER AVERE LE ULTIME DISPONIBILITA' E TUTTE LE NOVITA'

# BART'S NIGHTMARE
## (GLI INCUBI DI BART)

SIMP SONS

SCONVOLGITI CON BART !

I SUOI SOGNI **HORROR** DIVENTERANNO I TUOI GRAZIE AL **MEGA** REALISMO DEL TUO **MEGADRIVE.**

**SEGA MEGA DRIVE**

Acclaim entertainment, inc.

LEADER DISTRIBUZIONE

**"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".**